

Geschichte der Kampfkünste - Kendo

Jörg Potrafki,

in Möller, Jörg, Geschichte der Kampfkünste,
Universität Lüneburg, 1996

Kendo der ursprüngliche Kampf mit dem Schwert auf Leben und Tod, präsentiert sich heute als unblutige sportliche Kampfform. Stahlschwerter wurden längst aufgrund gesellschaftlicher Konventionen durch Schwertattrappen aus Bambus ersetzt. Bedenkt man den ersten Ursprung, so überrascht die heutige Stellung der Fechtkunst in Japans (Sport-) Gesellschaft.

Fechtunst steht als Oberbegriff für alle vorliegenden Formen des Schwertkampfes sowie für das heutige Kendo ist ebenso populär wie zum Beispiel moderne Ballsportarten. Etwa vier Millionen Menschen üben sich in der alten Fechtkunst. Meisterschaften und Wettkämpfe finden in allen Alters- und Leistungsstufen statt.

Offiziell wird Kendo vom japanischen Kultusministerium als Sport und zum Zwecke der Leibeserziehung (OSHIMA / ANDO 1979, S.13) begriffen, dennoch behaupten einige Kendo-Lehrer, daß Kendo keine Sportart sei!

Der hohe Stellenwert im Erziehungs- und Bildungswesen ist auf die dem Kendo immanenten pädagogischen Inhalte zurückzuführen. Seit 1953 ist Kendo Unterrichtsfach an Mittel-, Ober- und Hochschulen. Die Fechtclubs der Universitäten verweisen mit Stolz auf ihre Tradition. Hervorragende Kämpfer können Kendo bei den Leistungsträgern Polizei und Universität berufsmäßig betreiben. Große Banken und Firmen wie Mitsubishi, NEC usw. verfügen über eigene Fechtclubs.

Der Überblick deutet die enge Verflechtung von Fechtkunst und Bereichen der Gesellschaft an, die weit über einen auf Sport reduzierten Teilbereich hinausgehen. Die tiefe gesamtgesellschaftliche Verwurzelung des Kendo verweist auf den historischen Entwicklungsprozeß, der auf der Grundlage sozio-kultureller Veränderungen in Japan verlief. Erst die Darstellung des historischen Kontextes ermöglicht es, Veränderungen in der Fechtkunst oder sie ergänzende Entwicklungen zu bestimmen und zu untersuchen. Fast zwangsläufig ergibt sich dadurch ein Einblick in die "Philosophie hinter der Maske" (SASAMORI / WARNER 1976, S.15), also in die Kultur Japans.

Feudale und moderne Fechtkunst

Aspekte des modernen Sports im Sinne Guttmanns, wie Weltlichkeit, Chancengleichheit, Rollenspezialisierung, Rationalisierung, Bürokratisierung, Quantifizierung und Suche nach Rekorden (GUTTMANN 1979, S.26), stehen heute im Kendo neben scheinbar kriegerischen Relikten einer feudalen Fechtkunst. Beispielsweise wird im Wettkampf die Verwendung eines Schwertes simuliert - wenn auch nur die eines Bambusschwertes. Auch die Regeln verweisen auf den ersten Ursprung, denn Punktwertungen gibt es nur bei korrekter Handhabung der Waffe, d.h. der Schlag muß den Kontrahenten symbolisch töten oder zumindest außer Gefecht setzen!

Das Fortbestehen feudaler Elemente im heutigen wettkampforientierten Kendo darf nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, daß die reale Todesbedrohung in der Gegenwart entfallen ist, so daß die Auseinandersetzung zwischen zwei Kämpfern eine andere Qualität erhält. Der Wegfall der Todesbedrohung ist von wichtiger Bedeutung wenn Veränderungen oder Innovationen hinsichtlich einer versportlichten Fechtkunst bestimmt werden sollen. Es kann von feudaler Fechtkunst gesprochen werden, solange ein Sinnzusammenhang von Fechtkunst und Tod besteht. Es bietet sich an, die Entwicklung der Fechtkunst global in vier Phasen einzuteilen, die jeweils spezifische Inhalte aufweisen.

In der ersten Phase (etwa 12.-15.Jahrhundert), gekennzeichnet durch die bürgerkriegsartigen Kämpfe der Feudalzeit, war der Schwertkampf eine funktionale Kampftechnik, die gewissermaßen die handwerkliche Voraussetzung des Berufskriegers Samurai darstellte. Die wichtigste Waffe des Kriegers das Schwert, wurde zum äußeren Kennzeichen der Samurai-Klasse. In der ersten und folgenden Phase wurden die Wesensmerkmale der Fechtkunst, der Phänotyp des japanischen Schwertkampfes und die ihm zugrunde liegende geistige Struktur, ausgeprägt. Fechtkunst war zu dieser Zeit ausschließlich der Elite der Feudalgesellschaft, den Samurai vorbehalten. In der zweiten Phase (etwa 15.-18. Jahrhundert) ist die "Blütezeit" der Fechtkunst anzusiedeln, die für die Krieger eine neue Sinngebung beinhaltete, da philosophische Aspekte das rein kriegerische Element ergänzten und allmählich ersetzten. Die dritte Phase (gegen Ende des 19. Jahrhunderts) zeichnet sich durch gravierende sozio-kulturelle Veränderungen aus, so daß die Fechtkunst nicht mehr der elitären Klasse vorbehalten war. Allmählich wurde sie breiten Schichten des Volkes zugänglich, und damit verbunden, begann die Ideologisierung der Fechtkunst.

Ihre Funktion bestand nun darin, "physische Kräfte für die nationalen Bestrebungen zu aktivieren" (SASAJIMA 1972, S.225). Der Kampf in der Fechtkunst stellte keine potentielle Todesbedrohung mehr dar; moderne Einflüsse führten allmählich zu einer versportlichten Fechtkunst.

In der letzten Phase (seit 1952) war die Veränderung zur Sportart abgeschlossen. Präzise Regeln und sportliche Wettkämpfe stecken heute einen Rahmen ab, der sich deutlich von den martialischen Wurzeln und nationalistischen Tendenzen vergangener Zeiten abhebt. Kendo als moderner Sport fügt sich nahtlos in die Leistungsgesellschaft ein, ohne in Konflikt mit der

Tradition der Fechtkunst zu geraten. Mit dem Graduierungssystem besteht ein Element im Kendo fort, das tradierte Werte der Feudalzeit mit Ansprüchen einer Leistungsgesellschaft verknüpft.

Wurzel des Kriegerhandwerks

Während der mythologische Beginn der Fechtkunst koboldartigen Mischwesen zwischen Mensch und Vogel zugeschrieben wird (KAMMER 1969) ist der historische Ursprung weniger eindeutig zu bestimmen. Fest steht, daß Schwertfechten auf einen pragmatischen Ursprung im Kampf zurückzuführen ist. Bogen, Speer und Schwert waren seit jeher die wichtigsten Waffen bei kriegerischen Auseinandersetzungen im Altertum.

Die ersten Schwertübungen, die in unregelmäßigen Formen abliefen, sind aus der Nara-Zeit (710-784) überliefert. Etwa 1000 n. Chr. entstand eine konkrete Fechtmethode, Kashima no Tachi, die als Grundlage für alle folgenden Stilrichtungen galt. (OSAWA 1988) Gegen Ende der Kamakura-Zeit (1192-1333) entwickelten sich, ausgelöst durch den Machtgewinn der Samurai, die Kriegskünste. Deren philosophischer Überbau Mononobu no Michi entstand im Kontext des Bogenschießens und wurde bald für den Gebrauch anderer Waffen erweitert. (Vgl. OSAWA 1983, S.31-40 und 1985, S.49-60) Die Gründung von Schwertschulen mit schulspezifischem Regelsystem läßt sich seit Mitte der Muromachi-Zeit (1338-1573) belegen. (Vgl. SUGAWARA 1985, S.12)

Das Entstehen vieler Fechtschulen und die einsetzende Bedeutungszunahme des Fechtens in dieser Zeit ist auf die innenpolitische Situation zurückzuführen. Das japanische Mittelalter war geprägt von kriegerischen Auseinandersetzungen einzelner Lehnsfürsten, die um Einfluß und Ländereien stritten. Kriege und Schlachten gaben den Kriegern Gelegenheit, sich Ruhm und Ansehen zu verschaffen. Der in der Schlacht erworbene Ruf eines Meisterfechters begünstigte die Gründung einer eigenen Fechtschule. Hatte sich die neue Schule bewährt - etwa durch den Sieg über den Meisterfechter einer anderen Fechtschule - war die Möglichkeit der Anstellung als Fechtlehrer bei einem der Feudalfürsten (Daimyo) oder sogar beim Kronmarschall (Shogun) gegeben. (Vgl. HARRIS 1983, S.16) Es wird deutlich, daß mit erfolgreicher Fechttechnik ein hoher sozialer Statusgewinn verbunden war. Bereits anerkannte Fechter zogen auf die Schlachtfelder, um sich neue Fechtmethoden anzueignen oder, um die "Wahrhaftigkeit" ihrer Fechtkunst zu überprüfen.

Am historischen Ursprung ist nachzuvollziehen, wie Theorie und Praxis zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen, die sich im existentiellen Kampf einer eindeutigen Bewährungsprobe zu stellen hatte. Die japanische Fechtkunst entwickelte sich im Kontext der Krieger des feudalen Japans, für die das Schwert neben praktischer auch machtpolitische Bedeutung hatte. Aus den bürgerkriegsartigen Unruhen ging eine Feudalhierarchie hervor, die von der Samurai-Klasse angeführt wurde.

Krieger - Macht - Schwert

Der Samurai war ein Aristokrat aus der Provinz, der als Vasall für seinen Herrn Waffendienst leistete. Sein einfaches Leben stand im Gegensatz zum stilisierten Hofadel, von dem er sich eindeutig abzugrenzen suchte. Der Krieger verachtete das verweichlichte und bequeme Leben der Höflinge. In jeder Hinsicht war der Samurai um Differenzierung bemüht, was an seiner extremen Lebensphilosophie deutlich wird. Es muß berücksichtigt werden, daß der Krieger der Kamakura-Zeit der Vorstellung eines rauen Kriegsknechts entsprach, so daß dessen körperliche und politische Gewalt mit zunehmenden Einfluß der Kriegerklasse kanalisiert werden mußte. (Vgl. KAMMER 1969, S.14) Die geistige Veredelung folgte mit Hilfe des Bushido, dem ungeschriebenen Ehrenkodex.

Das extremste Beispiel der Differenzierung stellt der ritualisierte Freitod der Samurai (Seppuku) dar. Während ein Adliger am Hof in Kyoto Gift nehmen konnte, wurde dem Krieger eine langsame, qualvolle Todesart auferlegt, die vollkommene Selbstdisziplin erforderte: er hatte sich in ritueller Form den eigenen Bauch aufzuschneiden! Durch Seppuku entstanden Unterscheidungen, die zum Kennzeichen der Kriegerklasse wurden. Als wichtigstes Kennzeichen dieser Klasse jedoch die beiden Schwerter, Kurzsword (Wakizashi) und Langsword (Katana) die nur von Samurai getragen werden durften. Die Bedeutung vom Schwert als Klassenkennzeichen ist näher zu untersuchen, da das Schwert in der feudalen Kunst und im heutigen Kendo einen außergewöhnlichen Wert darstellt.

Die Entstehung des Schwertes als Klassenkennzeichen ist auf Hideoshis "Schwertjagden" zurückzuführen. 1590 wurde ein Erlaß verkündet, der darauf abzielte, die ländliche und städtische Bevölkerung zu entwaffnen. Damit wurde nicht nur die Eindämmung möglicher Aufstände erreicht, sondern gleichzeitig die Trennung der Kriegerklasse von den übrigen Gesellschaftsschichten vollzogen und symbolisch herausgestellt. (Vgl. STORRY / FORMAN 1986, S.57 und HALL 1968, S.155)

Das Tragen der Schwerter wurde zum eindeutigen Klassenmerkmal der Samurai, der führenden Klasse der Feudalgesellschaft. Die besondere Bedeutung des Schwertes für den Samurai ergab sich aus dem pragmatischen und symbolischen Wert der Waffe. Darüber hinaus verband ihn eine körperliche Beziehung mit seinem Schwert: nach japanischem Verständnis verkörpert das Schwert die Seele des Krieger (Vgl. u.a. PERRIN 1979, S.42)

Diese Auffassung ist nach unseren kulturellen Wertvorstellungen nicht nachzuvollziehen, jedoch muß berücksichtigt werden, daß sich unterschiedliche kulturelle Umfelder durch verschiedene Werturteile auszeichnen. In diesem Falle ist auf die religiöse Kultur der Volksreligion des Shintoismus hinzuweisen. (Zur kulturbegründenden Bedeutung des Shinto siehe GEBHARDT 1986, S.60-77, SWYNGEDOUW 1986, S.201-229 und YAMAZAKI 1986, S.38-46)

Die Mystifizierung des Schwertes als Fetisch des Kriegers hat ihren eigenen Ursprung in den animistischen Vorstellungen der Verehrung lebloser Dinge. Diese Auffassung vom "Eigenleben" des Schwertes besteht im Kendo fort, indem eine Übertragung auf das heute verwendete Bambusschwert (Shinai) erfolgte. Zum Beispiel gilt es als Sakrileg, über ein am Boden liegendes Shinai hinüberzusteigen.

Die Kunst zu fechten

Die gängige Bezeichnung für die Fechtkunst seit der Muromachi-Zeit war das durch die piktographische Schriftzeichen für Schwert (Ken) und Technik (Jutsu) gebildete Wort Kenjutsu, die den älteren Begriff Tachiuchi der Nara-, Heian- (794-1185) und Kamakura-Zeit ablöste. (Vgl. SASAMORIWARNER 1976, S.28)

Die Blütezeit der Fechtkunst fiel in einen Zeitraum, als das Schwertfechten seine funktionale Bedeutung noch nicht verloren hatte. Unruhen und bürgerkriegsartige Auseinandersetzungen kennzeichneten diesen Zeitraum. Der große Zulauf der Fechtschulen muß auf den kriegerischen Alltag zurückgeführt werden. Das Schwert war noch funktionale Waffe. Gegen Mitte des 16. Jahrhunderts setzte ein Aufschwung in der Fechtkunst ein, der in der Folgezeit zur Entstehung vieler Fechtschulen führte. Als Höhepunkt der Entwicklung wird das Ende des 17. Jahrhunderts angesehen. (Vgl. KAMMER 1969, S.19)

Kennzeichnend für diese Entwicklungsphase war die Vielfalt unterschiedlicher Stilrichtungen, die in den zahlreichen Schulen gelehrt wurden. Die Stilrichtungen entstanden aus der Kampfphilosophie des jeweiligen Begründers und waren von der Interpretation des lehrenden Fechtmeisters abhängig. (Vgl. OSAWA 1988)

Das Entstehen vieler Fechtschulen zeigt, daß in der Fechtkunst individuelle Einflüsse immer bedeutender wurden. Das Schwertfechten wandelte sich allmählich vom pragmatischen Ursprung des Kriegshandwerks zur Fechtkunst mit philosophischen, persönlichkeitsbildenden, aber individuell verschiedenen Akzenten.

Die gesellschaftliche Basis für diese Entwicklung schuf die einsetzende fast 250 jährige Friedensperiode. Die Zeit des Kampfes war in guter Erinnerung, der Samurai, noch moralisch legitimiert. Trotz der allmählichen Veränderung der Fechtkunst im Sinne einer schwertorientierten Persönlichkeitsentwicklung, blieben wesentliche Aspekte gegenwärtig. Die Funktion als Standesmerkmal für annähernd zwei Millionen Samurai, die fast acht Prozent der Bevölkerung von 1592 ausmachten, bestand fort. (PERRRIN 1979, S.41)

Selbst in der Friedensperiode blieb Kenjutsu eine funktionale Kampftechnik mit Alltagsbezug. Einerseits, weil Überfülle und Unruhen an der Tagesordnung waren, andererseits, weil der Einheit von Theorie und Praxis in der Fechtkunst immer große Bedeutung zukam. Allerdings veränderte sich das Übungsfeld in der einsetzenden Friedenszeit, Während die Bewährungsprobe des existentiellen Kampfes früher permanent gegeben war, wurde diese Extremsituation in der Folgezeit durch duellartige Schwertkämpfe hergestellt.

Eine präzise Darstellung des leistungsvergleichenden Schwertkampfes (Taryu Jiai) gibt Sugawara. Im Taryu Jiai kämpften die Vertreter zweier unterschiedlicher Schulen gegeneinander, um die Überlegenheit der eigenen Fechtkunst zu beweisen. Der Kampf war erst beendet, wenn der Sieger eindeutig feststand. Dafür gab es verschiedene Möglichkeiten, die sich nach Art der Waffen unterschieden. Mit Holzschwertern konnte das Taryu Jiai in zwei Varianten ausgetragen werden. Zum einen wurde gekämpft, ohne den Gegner mit dem Schwert zu berühren - die Techniken wurden vor dem Auftreffen des Schwertes abgestoppt. Die Technik des Abstoppens war jedoch nicht immer im Kampf umzusetzen, so daß schwere Verletzungen, teilweise mit Todesfolge, keine Seltenheit waren. Zum anderen kämpfte man ohne Einschränkungen, bis einer der Kontrahenten kampfunfähig oder tot war. Bei der Verwendung von Holzschwertern bestand für den Unterlegenen eine - wenn auch nur geringe - Überlebenschance. Anders beim Gebrauch von scharfen Schwertern. hier war der Sieg unmittelbar mit "Überleben" und die Niederlage mit "Tod" gleichzusetzen. Zweifellos muß das Taryu Jiai, unabhängig von der Art der Waffen, als Kampf auf Leben und Tod aufgefaßt werden.

Dem duellartigen Schwertkampf kann für den Samurai eine soziale Funktion nachgewiesen werden, denn der Krieger konnte im Taryu Jiai, dem Schlachtersatz, sein anachronistisches Weltbild wiederfinden. In der Kriegsperiode wurden Zweikämpfe im Rahmen der Schlacht ausgetragen. Antrieb dafür bildete das Streben nach Ruhm und Ehre, die besonderen Eigenschaften der Samurai. In der Friedensperiode entfiel diese Möglichkeit des Ruhm- und Ehrerwerbs.

Der Handlungsspielraum der Schlachtfelder projizierte sich nun auf das Duell. Demzufolge liegt die wichtige Bedeutung des Taryu Jiai nicht allein im Beweis der Überlegenheit einer Fechtschule, sondern auch in der sozialen Bedeutung für die gesamte Kriegerklasse:

"Aber die Samurai, welche die heftigen Bürgerkriege überlebt hatten, zog es zu den Abenteuern, die in Japan immer mehr verschwanden. Taryu Jiai war eine der wenigen Gelegenheiten die noch zu ihrem Lebensstil paßten. Nur hierbei konnten die Samurai sich beweisen und Ehre gewinnen, wie einstmals auf dem Schlachtfeld" (SUGAWARA 1985, S.37)

Das Taryu Jiai simulierte eine Welt, die real nicht mehr existierte. Das Ergebnis des Kampfes reduzierte sich auf die antagonistischen Pole Sieg-Niederlage, was gleichbedeutend mit "Überleben" oder "Sterben" war. In der klaren und eindeutigen Welt des Duells konnte der Samurai sein einfaches und überkommenes Weltbild wiederfinden. Die Bedeutung des Taryu Jiai für die gesamte Kriegerklasse ist offenkundig. Trotz des Verbots in der Edo-Zeit (1603-1868) wurden tödliche Duelle bis zur Meiji-Restauration (1868) abgehalten. Die Entwicklung zur Fechtkunst zeigt, daß die Vervollkommnung des Umgangs mit dem Schwert für eine Gruppe von Kriegern zum Lebenszweck geworden war. Die Verknüpfung von Fechtkunst mit geistigen Inhalten, die religiöser, philosophischer oder ideologischer Art waren, unterlag gesamtgesellschaftlichen Einflüssen.

Glaube und Fechtkunst

Die religiöse Kultur Japans wurde maßgeblich von Einflüssen des Shintoismus, Buddhismus und Konfuzianismus geprägt. Im Shinto findet das japanische Volk seine Identität und Tradition. Als Produkt der eigenen archaischen Gesellschaft bildet er die Basis jeglicher Kultur. Sein Kern, das spezifisch japanische Gruppendenken, findet sein Äquivalent in der Sprache. Berque führt an, daß der egozentrische Begriff "ich" in der japanischen Sprache nicht existiert. Das Subjekt ist unwichtiger und deshalb unbestimmter als in indogermanischen Sprachen. (Vgl. BERQUE 1986, S.24) Hingegen wird die Handlung bzw. der szenarische Rahmen klar bestimmt. Das Subjekt ergibt sich aus der Handlung.

Die philosophische Grundlage japanischer Lebensauffassung entstammt dem intellektuell fundierten Buddhismus, dessen Aspekte wie Bescheidenheit, Meditation und Erkenntnis auf die Befriedigung individueller Bedürfnisse abzielen. (Vgl. WEBER 1963, S.302) Die äußere Form, das Verhalten zueinander, wird maßgeblich von der Moralität des Konfuzianismus geprägt. Obwohl die Lehren des Buddha und Konfuzius aus China eingeführt wurden, d.h., sie entstanden in anderem kulturellen Umfeld, gelang es ihnen zusammen mit dem Shinto, eine Ergänzung von Glaubensinhalten in der religiösen Kultur Japans hervorzubringen, die auch in der Fechtkunst nachzuweisen ist.

In der Fechtkunst schwankte das Gleichgewicht zwischen den Glaubenslehren in den historischen Perioden in Abhängigkeit von örtlichen Traditionen, Modeeinflüssen und individuellen Aspekten. Die Inhalte der Fechtkunst veränderten sich entsprechend. Obwohl strukturelle Ähnlichkeiten der Lehren eine exakte Herkunftsbestimmung erschweren, können Einflüsse der drei Glaubenslehren auf die feudale Fechtkunst herausgearbeitet und am Beispiel berühmter Meisterfechter der Feudalzeit dargestellt werden.

Als Volksreligion beeinflusste der Shintoismus zuerst die Fechtkunst. Das Schwert wurde mystifiziert und Fechthallen standen in enger Beziehung zu shintoistischen Tempel- und Schreinanlagen, die als heilige Plätze galten. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.14) Die Taryu Jiai wurden in der Nähe derartiger Kultstätten ausgetragen.

Vor allem in den Fechthallen (Dojo) gab es shintoistische Einflüsse, die noch heute vorhanden sind. Angefangen bei verschiedenen Reinigungsritualen, die heute eher funktional begründet werden, bis hin zur besonders gekennzeichneten Hallenseite der Götter. Beim Eintritt in die Halle wird sich in Richtung Kamiza (Sitz der Götter) verbeugt. Die Kamiza-Seite ist durch einen kleinen Altar gekennzeichnet, der unschwer der shintoistischen Ahnenverehrung zuzuordnen ist. Die im Dojo vorhandenen Ahnen- und Gründertafeln zählen ebenfalls dazu.

Den größten nachweisbaren Einfluß auf die geistigen Aspekte der Fechtkunst besitzt der Zen-Buddhismus. Die Betrachtung von Ken Zen Ichi - der "Einheit von Schwert und Zen" - kann an einem Text nachvollzogen werden, der aus einem anderen Kulturkreis kommt. In "Über das Marionettentheater" erzählt Heinrich von Kleist von einer Auseinandersetzung im Fechten. Ein hervorragender Fechter wurde mit einem höchst ungewöhnlichen Gegner konfrontiert: Er sollte mit einem Bären fechten! Der Fechter erzählt:

"Der Bär stand, als ich erstaunt vor ihn trat, auf den Hinterfüßen, mit dem Rücken an einem Pfahl gelehnt, an welchem er angeschlossen war, die rechte Tatze schlagfertig erhoben und sah mir ins Auge: das war seine Fechterpositur, ich wußte nicht ob ich träumte, da ich mich einem solchen Gegner gegenüber sah; stoßen Sie! stoßen Sie! sagte Herr v. G..., und versuchen Sie, ob Sie ihm eins beibringen können! Ich fiel, da ich mich ein wenig von meinem Erstaunen erholt hatte, mit dem Rapier auf ihn aus; der Bär machte eine kurze Bewegung mit der Tatze und parierte den Stoß. Ich versuchte ihn durch Finten zu verführen; der Bär rührte sich nicht. Ich fiel wieder, mit einer augenblicklichen Gewandtheit auf ihn aus, eines Menschen Brust würde ich ohnfehlbar getroffen haben: der Bär machte eine ganz kurze Bewegung mit der Tatze und parierte den Stoß. Jetzt war ich fast in dem Fall des jungen Herrn v. G... . Der Ernst des Bären kam hinzu, mir die Fassung zu rauben, Stöße und Finten wechselten sich, mir triefte der Schweiß: umsonst! Nicht bloß, daß der Bär, wie der erste Fechter der Welt, alle meine Stöße parierte; auf Finten (was ihm kein Fechter der Welt nachmacht) ging er gar nicht einmal ein: Auge in Auge, als ob er meine Seele dann lesen könnte, stand er; die Tatze schlagfertig erhoben, und wenn meine Stöße nicht ernsthaft gemeint waren, so rührte er sich nicht. (KLEIST 1984, S.90-91)

Dieser Text umschreibt das Wesentliche des Paares Zen und Fechtkunst. Der Bär vereitelt jeden Angriff des Gegners. Er scheint die Gedanken des Gegenübers in dessen Augen lesen zu können. Dieser Zustand, der "rechten Geistesgegenwart" (Reisei / Shuchu ryoku) (LENK 1985, S.75), wird von Vertretern des Zen als ein Zustand der "Ichlosigkeit" (Muga) (SUZUKI 1971, S.9-100), der "Absichtslosigkeit" (Mushin) (HERRIGEL 1985, S.71) oder der "Leere" (Mu) (MIYAMOTO 1983, S.120) bezeichnet. Im Zen wird von der Annahme ausgegangen, daß der Mensch, das denkende Wesen im Sinne Descartes, nur unter "Ausschaltung" der Ratio große Werke vollbringen kann. Die Natürlichkeit oder Kindlichkeit muß durch die "Kunst des Sich-Selbst-Vergessens" (SUZUKI 1985, S.9) wiedererlangt werden, damit das Ziel - die Erleuchtung - erreicht werden kann. Diese Natürlichkeit beeinflußt als Fudoshin das heutige Kendo in starkem Maße. Hat ein Fechter das höchste Niveau erreicht,

"ist sein Geist wie ein Spiegel, in dem sich jeder Gedanke widerspiegelt, der sich im Geiste des regt, und er weiß sofort, wie und wo er den Gegner schlagen muß." (SUZUKI 1971, S.35)

Voraussetzung hierfür ist das perfekte Beherrschen der Technik. Zen-Meister sprechen vom "Überwinden der Technik" denn auf dieser Stufe verschmelzen Schwert und Mensch zu einer Einheit. Das Schwert folgt dem Befehl des Unbewußten.

Zen, die "undogmatische Form des Buddhismus" (FÖRSTER 1983, S.218), zielt auf das Individuum ab, kollektive Werte existieren nicht. Dennoch gibt es im Zen Berührungspunkte zum Shinto - der japanischen Volksreligion -, die eine inhaltliche Überlagerung in der Fechtkunst begünstigten. So besitzen die esoterischen Meditationspraktiken von Zen und Shinto große Ähnlichkeit. Der Shinto-Ritus der Reinigung ist vergleichbar mit dem Zustand der Leere im Zen, denn das Herz des Gläubigen soll durch das Reinigungsritual wieder klar und rein werden (Vgl. STORRY / FORMAN, S.48).

Im Sinne des Zen ist der Schwertkämpfer Miyamoto Musashi (1584-1645) zu betrachten, dessen Individualisation durch das Schwert ebenso einzigartig war, wie seine daraus hervorgegangene Fechtkunst. Als herrenloser Samurai zog Musashi durch das Land, um seine Fechtkunst zu perfektionieren. Er, der Apologet des Kampfes, verzichtete auf eine Anstellung bei einem reichen Feudalfürsten und auf die Gründung einer Fechtschule. Mit 30 Jahren, nachdem er über sechzig Kämpfe gewonnen hatte, erkannte Musashi, daß er die Phase der Vervollkommnung in der Fechtkunst noch nicht erreicht hatte. Verstärktes Üben, Meditation, sowie das Studium verschiedener Künste führten zur Erleuchtung, die ihm nach eigenen Angaben mit 50 Jahren widerfuhr. Die höchste Stufe erreichte er durch die Übertragung der "Tugenden der Schwertkunst" auf andere Künste und handwerkliche Fähigkeiten. (Vgl. MIYAMOTO 1983, S.48)

Die Betrachtung von Zen und Fechtkunst legt die Frage nahe, warum Zen Eingang in die Fechtkunst finden konnte? Es muß angenommen werden, daß die Erklärung in den Gemeinsamkeiten von Samurai und Zen-Mönchen liegt. Ein asketischer Lebensstil, absolute Selbstdisziplin sowie ein Bewußtsein, das dem Tode gegenüber wertneutral sein sollte, sind zu nennen. (Vgl. FÖRSTER 1983, S.220)

Außerdem hatten sich sowohl Krieger als auch Mönche mit den Kriegskünsten zu befassen. Zahlreiche Klöster waren seit der Kamakura-Zeit zu politisch bedeutenden Machtfaktoren geworden, so daß auch sie Angriffen ausgesetzt waren. (Vgl. HALL 1968, S.119)

Was für den einen handwerkliches Rüstzeug war, diente dem anderen als Mittel des Selbstschutzes. Nach Weber sind dem Zen Eigenschaften nachzuweisen, die dem Weltbild des einfachen und selbstlosen Kriegers sehr nah kamen: Ablehnung allen Buchwissens, Disziplinieren des Geistes und Unempfindlichkeit des eigenen Körpers gegen die Außenwelt. Die Meditationsübungen des Zen schufen ein geeignetes Mittel für den pragmatisch eingestellten Samurai um die Eigenschaften Härte und Selbstdisziplin zu verinnerlichen. Die anfängliche Protektion des Zen durch die regierende Militäraristokratie könnte auf diesen Zusammenhang zurückgeführt werden.

Verschiedene Elemente des Zen sind, wie auch in anderen japanischen Kampfkünsten, im Kendo noch nachzuweisen. So wird die Fechthalle mit dem Begriff Dojo (Ort der Erleuchtung) bezeichnet, der seinen Ursprung im Zen-Buddhismus hat. (Vgl. HERRIGEL 1985, S.93)

Vor und nach dem Üben erfolgt im Kniesitz eine Phase der inneren Sammlung, die aufgrund ihres meditativen Charakters den Versenkungsübungen des Zen zuzuordnen ist.

Das kampfkuNSTspezifische Lehrer-Schüler-Verhältnis und die Lehrmethoden sind auf das Verhältnis zwischen Zen-Meister und Laie zurückzuführen. Die Annahme, die Lehrer-Schüler-Beziehung sei vom Konfuzianismus geprägt worden und entspreche der Treuebeziehung zwischen dem Lehnsherrn und seinem Vasallen (Vgl. u.a. FREDERSDORF 1986, S.87), kann nicht bestätigt werden.

Es darf nicht unberücksichtigt bleiben, daß der Konfuzianismus Klassen- und Rangstufen fixierte, die starr und undurchlässig sein sollten. Anders die Beziehung zwischen Lehrer und Schüler, die flexibel und durchlässig war. Der Lehrer bzw. Meister stellte kein fixiertes Ordnungsorgan dar, das als unüberwindbar galt. Der Wert der Beziehung lag gerade in der Absicht des Meisters, seinen Schüler durch die Phase des Lernens, die er selbst durchlebt hatte, zur Meisterschaft zu führen. Hatte der Schüler die Meisterschaft erlangt, trat er an die Stelle seines Lehrers, der sich nun zurückziehen konnte. Sugawara gibt für die Fechtkunst Beispiele.

(Siehe SUGAWARA 1985, S.182) Es bleibt festzuhalten, daß sich das dynamische Verhältnis zwischen Meister und Schüler gänzlich von der statischen Lehnsherr-Vasall-Beziehung unterscheidet.

Der Lehrer wird durch die technische und psychische Überlegenheit zum Vorbild, das auch nach der Übung - im Alltag - noch zählt. Die in der Fechtkunst typische Lehrmethode des

Vormachens veranlaßt den Schüler zum Nachmachen im Sinne eines Imitationslernens. Die nonverbale, körperhafte Lehrmethode des Kendo ist am Übungskampf zu verdeutlichen:

"Der Lehrer unterbindet die inkorrekte Körper- und Geisteshaltung wie auch die einseitige Anwendung von Angriffs- oder Verteidigungsmethoden. Er zeigt dem Kendotreibenden, was richtig und falsch ist, indem er nur korrektes und zum Erfolg führendes Handeln duldet, den inkorrekten Angriff entsprechend abwehrt und auf diese Weise die Fähigkeiten des Schülers entwickelt." (OSHIMA / ANDO 1979, S.22)

Umfassende Begründungen entfallen, da davon ausgegangen wird, daß der Schüler die Bedeutung seines Handelns ohne Beherrschung des Handwerklichen nicht erfassen kann. Das hieraus abzuleitende ständige Üben und Wiederholen der Grundtechniken ist mit dem vom Zen geprägten Grundsatz; "Mit dem Körper begreifen" zu verbinden. Hat der Körper "begriffen", ist die Technik verstanden und richtig ausgeführt worden. Hieraus resultiert die Geist-Körper-Einheit in der Fechtkunst, die zu einem Wesensinhalt des Kendo geworden ist. Eine Technik oder ein Hieb ist nur dann korrekt ausgeführt, wenn die Einheit von Körperbewegung und willkürlicher Handlung, ausgedrückt im Kampfschrei (Kiai), und in der sachgemäßen, einem Schwert entsprechenden Handhabung des Shinai zu erkennen ist. Es wird als "Geist-Schwert-Körper-Einheit" (Ki Ken Tai Ichi) bezeichnet. Heute gibt es im Kendo nur noch wenige Vertreter einer reinen Zen-Lehre, für die die Verknüpfung von Kendo und Zen durch Meditationspraxis einen Ausschließlichkeitsanspruch besitzt.

Obwohl die Einflußnahme der Elemente des Zen auf die Fechtkunst tiefgreifend war, darf die Bedeutung des Konfuzianismus für die Fechtkunst nicht unterschätzt werden. Vor allem in der Edo-Zeit beeinflusste der Konfuzianismus die japanische Gesellschaft im allgemeinen und die Kriegerklasse im besonderen. Der Konfuzianismus, der von der ethischen Natur der Ordnung ausgeht, diente in der Edo-Zeit als Legitimierung der Klassengesellschaft, wodurch die Feudalordnung als Gesellschaftsordnung erhalten blieb. Der konfuzianisch geprägte Bushido forderte die Einhaltung ethischer Werte, auch für die bislang von Shinto und Zen geprägte Fechtkunst. Die wahre Meisterschaft in der Fechtkunst war nach konfuzianischer Auffassung nur im Einklang zu erreichen, "mit den im Universum verankerten ethischen Grundprinzipien der Menschlichkeit, Sittlichkeit und Loyalität" (KAMMER 1986, S.8).

Perfekte Fechtkunst durch technische und geistige Vollendung besaß demnach allein noch keinen Wert. Erst durch den Nutzen für Staat und Gesellschaft wurde die Fechtkunst nach konfuzianischer Auffassung wertvoll.

Zweifellos wird hier der Versuch erkennbar, den Konfuzianismus als höchsten gesellschaftlichen Wert zu errichten, um den Einfluß des Buddhismus zu schwächen. Vor allem die angestrebte Absichtslosigkeit des Individuums im Zen stand im krassen Gegensatz zu den kollektiven Inhalten des Konfuzianismus. Die aufgesetzten Aspekte des

Konfuzianismus haben allerdings den in der Fechtkunst verinnerlichten Zen-Buddhismus nicht verdrängen können. Trotzdem besetzte der Konfuzianismus Freiräume, die vor allem im ethisch-moralischen Bereich zu Ergänzungen in der Fechtkunst führten.

Heute regelt der Konfuzianismus in den Kampfkünsten die Etikette. (Vgl. FÖRSTER 1983, S.218) Der in der Fechtkunst vorkommende Begriff Reigi ist auf zwei der vier "unabdingbaren Grund-Tugenden" des Konfuzianismus zurückzuführen. (Vgl. KAMMER 1986, S.99)

Rei umfaßt korrektes Verhalten im Sinne von Schicklichkeit, während Gi Rechtschaffenheit bezeichnet. Der Begriff Reiho steht im Kendo für die äußere Form und bezeichnet aufrichtiges und respektvolles Verhalten den Übungspartnern gegenüber.

Statuszuweisungen im Dojo werden durch konfuzianische Elemente geregelt; eine hierarchische Ordnung als Sozialordnung wird in den Kampfkünsten durch das Kohai-Sempai-System festgelegt. Der Ältere steht rangmäßig über dem Jüngeren. Alter bezieht sich hierbei jedoch nicht auf das Lebensalter, sondern auf den Zeitraum in dem Kendo insgesamt betrieben wurde. Hieraus werden spezifische Sitzrangordnungen und die Seitenzuweisungen beim Üben abgeleitet. Das Gebot der Treue gegenüber Lehrer und Dojo-Gemeinschaft - ein Relikt des konfuzianisch beeinflussten Lehnsherr-Vasall-Verhältnis - ist auch in der Gegenwart noch verpflichtend. Anhand der Ordnungsstruktur des Kendo läßt sich beweisen, daß die Dogmen der konfuzianischen Glaubenslehre noch gültig sind. Die Erscheinungsform der Fechtkunst ist durch die sie ergänzenden Ordnungsformen konfuzianischer Elemente erweitert worden.

Aus der Betrachtung der religiösen, philosophischen und ethischen Einflüsse auf die Fechtkunst kann gefolgert werden, daß verschiedene Ideen in der Fechtkunst nebeneinander existieren können. Die Koexistenz unterschiedlicher Elemente läßt sich am Beispiel des legendären Meisterfechters Yagyu Munenori (1571-1646) verdeutlichen.

Munenori und alle weiteren Vertreter der Yagyu Shinkage Ryu, - einem heute noch existierenden Fechtstil - waren eng mit dem Zen verbunden. Der befreundete Zen-Mönch Takuan (1573-1645) verfaßte für Munenori das, als die wichtigste Schrift zur Zen-orientierten Fechtkunst geltende Traktat "Das unbewegte Begreifen" (jap. Fudochi Shinmyoroku, eng. Übers. 1986), welches die Fechtkunst ganz im Sinne des Zen interpretierte. Der Einfluß auf Munenori war evident:

"Für Munenori war Schwertkampf viel mehr als die Kunst der Entwicklung von Fechttechniken,

es war das Leben selbst, das dazu beitrug, daß Selbst zu tainieren." (SUGAWARA 1985, S.126)

Der Wert Munenoris für die vorliegende Betrachtung ergibt sich nicht aus seiner Zen-orientierten Fechtkunst, sondern aus der Tatsache, daß er gleichzeitig den ethischen Grundprinzipien des Konfuzianismus gerecht werden konnte. Obwohl er als einer der berühmtesten Vertreter des Zen in der Fechtkunst galt, war sein Verhalten gegenüber Staat und Gesellschaft höchst loyal. Ganz im Dienste staatlicher Macht stieg Munenori bis zum Fechtlehrer des Kronmarschalls (Shogun) auf. Auf dem Höhepunkt seines Erfolgs - Munenoris Status entsprach dem eines Feudal-fürsten - galt er als enger Vertrauter des Shogun Tokugawa Iemitsu.

Aus der ambivalenten Meisterschaft Munenoris in Zen-Buddhismus und Konfuzianismus ergibt sich kein Widerspruch. Vielmehr wird der dynamische Entwicklungsprozeß der Fechtkunst deutlich, deren Inhalte von der momentan vorherrschenden Glaubenslehre beeinflußt wurden. Dabei deckten Elemente des Shinto, Zen und Konfuzianismus verschiedene Teilbereiche in der Fechtkunst ab. Die historisch bedingte Ergänzung der Lehren führte zu einer untrennbaren Einheit in der Fechtkunst.

Verfall und Übergang

Die weitere Entwicklung in der Fechtkunst war maßgeblich vom Niedergang der Kriegerklasse in der Edo-Zeit gekennzeichnet. Die aus dem Konfuzianismus abgeleitete Klassenordnung konnte den Machtanspruch der Samurai in einer durch Frieden begründeten Ordnung nicht rechtfertigen. Die Rangordnung entsprach jenen Kriegszeiten, in denen die Macht der Kriegerklasse keiner weiteren Legitimierung bedurfte. Der Frieden hatte die Krieger nicht nur ihrer Lebensgrundlage beraubt, (Vgl. YAMAMOTO 1986, S.112) sondern ihnen auch die legitimen Machtansprüche als Standeselite entzogen. Obwohl der Bushido im konfuzianischen Sinne den höchsten Ausprägungsgrad erfuhr, blieben die Versuche der Militärregierung, den Krieger zum "Herrscher als Edelmann" mit Vorbildfunktion umzuerziehen, zweifelhaft. Maßnahmen wie das Studium der Literatur (Bun) zusammen mit der militärischen Ausbildung (Bu) der Krieger im Sinne des Leitspruches Bun Bu Ichi (Literatur und Kriegskunst) bleiben weitgehend erfolglos. (Vgl. HALL 1968, S.194) Statt dessen offenbarte sich ein Widerspruch zwischen wirtschaftlicher und macht-politischer Realität. Die Bauern hatten für die Versorgung der unverhältnismäßig großen Samurai-Klasse zu sorgen, die immer mehr in finanzielle Abhängigkeit zu den Kaufleuten geriet.

Das Dilemma der Edo-Zeit lag darin, daß die Überführung der Feudalgewalten in eine zentralistische Regierungsform einen Anachronismus darstellte, der zwangsläufig zum Niedergang des Kriegerturns führte. Kammer gibt hierfür das 18. Jahrhundert mit Entstehung der großbürgerlichen Kultur in Tokyo an. (KAMMER 1969, S.21) Die allmähliche Lockerung der starren Standeshierarchie war für die bislang klassenspezifische Fechtkunst bedeutend.

Nach Osawa verzeichneten die Fechtschulen seit Ende des 17. Jahrhunderts einen starken Zulauf seitens der Bürger- und Bauernschaft. Die Ursachen sind auf die Korruption und Verweichlichung der Samurai zurückzuführen, die ihrer Aufgabe, Schutz zu gewähren, nicht mehr gerecht wurden. Die Fechtkunst bot für diese Volksschichten ein geeignetes Mittel, die Notwendigkeit des Erlernens einer Waffentechnik mit der äußerlichen Darstellung von Statusgewinn zu verbinden. Seit etwa 1850 konnten Kaufleute und Bauern durch Geldzahlungen in den Stand der Samurai aufsteigen oder sich von Kriegerfamilien adoptieren lassen. Andere ließen ihre Söhne von einem Samurai in den Kriegskünsten ausbilden. (Vgl. PIPER 1976, S.61)

Ausgehend von der Tatsache eines allgemeinen Interesses am Statuswert der Samurai-Klasse darf angenommen werden, daß die aufstrebenden Stände die Symbole ihrer Kriegerelite adaptierten, um äußerlich die Identifikation mit den Samurai darzustellen. Das jedoch, war das Ende der Fechtkunst als Merkmal der Kriegerklasse.

Die Meiji-Reform, führte durch die Rückführung der kaiserlichen Zentralgewalt zu einem sozialen Umschichtungsprozeß, der auch Veränderungen in der Fechtkunst hervorbrachte. Erstmals konnte das Volk eine nationale Selbstbesinnung entwickeln, die vorher aufgrund der Feudalstrukturen nie vorhanden war. Die Figur des Kaisers wurde zur Symbolfigur der Volkseinheit. Der Shinto legitimierte den Kaiser als Oberhaupt aufgrund seiner göttlichen Abstammung; die Übersteigerung vom Staats-Shinto zum Nationalismus ließ nicht lange auf sich warten. Die Abschaffung des Ständesystems führte zu schwerwiegenden sozialen Rückschlägen für die Samurai. Das Schwert-Edikt von 1876 entzog ihnen das Recht zum Tragen der Schwerter. Diese Maßnahme ist vergleichbar mit Hideyoshis Schwertjagden, denn beide Praktiken zielten auf die Entwaffnung einer system-oppositionellen Gruppe ab. Diese Entwaffnungsmaßnahme der Zivilisten unterstreicht den symbolischen Wert des Schwertes für die Legitimierung von Gewalt. Kenjutsu wurde 1879 ins Ausbildungsprogramm der Polizeikräfte aufgenommen, die seit 1874 wieder mit Schwertern ausgerüstet waren. Diese im Zeitalter der Feuerwaffen ungewöhnliche Maßnahme macht den für die Meiji-Restauration typischen Umschichtungsprozeß erkennbar, allerdings hier im Sinne legitimer bzw. staatlicher Gewalt. Die Bewaffnung und Ausbildung der Polizei mit Schwertern ist als eine symbolische Rückführung der legitimen Gewalt in die Hände des Staates zu deuten, denn mehrere Jahrhunderte oblag diese Gewalt den Feudalfürsten. Die Tatsache, daß 1880 die besten Fechter sämtlicher Schulrichtungen vom Polizeihauptquartier als Kendo-Lehrer eingestellt wurden, unterstützt die These.

Die zivile Bevölkerung interessierte sich zu Beginn der Meiji-Zeit nur wenig für die Fechtkunst, da nach Öffnung des Landes westliche Wissenschaft und Technik größere Anziehungskraft ausübten als überkommene, traditionelle Wertmuster. Trotzdem konnten einige arbeitslos gewordene Fechtlehrer ab 1873 ein breites Publikum mit öffentlichen Fechtvorführungen (Gekken Kogyo) begeistern. (Vgl. SASAMORI / WARNER 1976, S.49) Doch die Popularität der Gekken Kogyo konnte nicht darüber hinwegtäuschen, daß die einschneidenden Veränderungen der Meiji-Zeit keinen Platz mehr für die mit dem Schwert

betriebene Fechtkunst ließen. Hier ist die Grenze zwischen feudaler und moderner Fechtkunst zu ziehen, da seither der Kampf keine potentielle Todesbedrohung mehr darstellte.

Kendo als Erziehung

Nach der Meiji-Restauration erfolgte - ausgelöst von der Oligarchie des ehemaligen Kriegeradels - eine Neubelebung des Konfuzianismus. Die Meiji-Reform war eine Machtverschiebung innerhalb der Feudalschicht der Samurai, deshalb ist der Begriff, "Restauration" zutreffend. Die Restauration der kaiserlichen Gewalt jedoch wurde nur scheinbar vollzogen, denn die Macht lag bei den gegensätzlichen Gruppen der konservativen, traditionellen und den progressiven Samurai. (Vgl. MURAKAM 1986, S.174)

Die schulische Erziehung wurde von der konfuzianischen Morallehre geprägt (Vgl. SASAJIMA 1972, S.221) und die alten Kriegskünste als Mittel der Erziehung entdeckt. Der Wert der Fechtkunst - jetzt vornehmlich mit Bambusschwert und Schutzrüstung betrieben - lag in persönlichkeitsbildenden und moralisch erziehenden Aspekten. Die neue Bezeichnung Kendo belegte die erzieherische Funktion. Ando hat den Funktionswandel der Fechtkunst anhand der japanischen Schriftzeichen (Kanji) für Kendo nachgewiesen. (Vgl. ANDO 1985)

Das Bildzeichen Ken beinhaltet das Zeichen für Katana - ein gewölbtes Schwert mit einer Schneideseite - und ein Zeichen, das als Schmuckstück gedeutet wird. Zu beiden Seiten herunterhängend und oben zusammenkommend bildet es eine Einheit, ähnlich den zur Spitze hin zusammenlaufenden Schneideseiten eines geraden Schwertes. Demnach beschränkt sich das Zeichen für Ken nicht auf die Verwendung des Schwertes - Katana -, sondern legt ein erweitertes Verständnis fest, das auch die Verwendung des Shinai - also eines nicht tödlich wirkenden Schwerterersatzes - umfaßt.

Kendo - übersetzt als "Weg des Schwertes" - beinhaltet die besondere Bedeutung des Schriftzeichens für Do, also Lebensweg, die auch schon in den anderen Beiträgen geschildert wurde. Der Zirkelschluß zur Ausgangsbetrachtung wird in der gültigen Definition des "Alljapanischen Kendoverbandes" deutlich:

"Unter Kendo versteht man einen Weg der Menschenbildung, bei dem man sich entsprechend der Gesetzmäßigkeiten des Ken übt." (ANDO 1985, S.7)

Damit hatte das Fechten mit dem Shinai einen neuen Sinn erhalten. Allerdings ist die pädagogische Sinngebung einer ehemaligen Kriegskunst kritisch zu hinterfragen, vor allem dann, wenn, wie im Falle der Meiji-Restauration, reaktionäre Kräfte die politische Entwicklung steuerten.

Die Aspekte, die zur Einführung des Kendo in den Schulunterricht führten, waren nicht pädagogischen Ursprungs im Sinne eines humanistischen Ideals. Vielmehr orientierte sich Erziehung am alten konfuzianischen Ideal, das die Kriegskünste eindeutig in den Dienst nationalistischer Interessen stellte. Hier ist auch die Gründung der "Großjapanische Gesellschaft der ritterlichen Tugenden" (Dai Nihon Butokukai) von 1895 einzuordnen.

Die Butokukai - eine erzkonservative Vereinigung - machte sich die Pflege der Kriegstugenden zur Aufgabe und empfand die Aufnahme des Kendo in die Lehrpläne der Schulen als höchste Notwendigkeit - 1906 wurde dem Rechnung getragen. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.175) Damit war die Fechtkunst zum ideologischen Instrument geworden, besonders kenntlich zu machen am Übergang von feudaler zu moderner Fechtkunst: kollektive Aspekte des Nationalismus ersetzten in der Fechtkunst die individuellen Teile.

1911 führte ein reformierter Sekundarschulerlaß zur Aufnahme des Kendo als Pflichtfach an Mittelschulen (Vgl. KAMMER 1969, S.23), sodaß Kendo zum Mittel der Volkserziehung wurde. Der ideologische Mißbrauch des Kendo in der Folgezeit wird verständlich, wenn der japanische Erziehungsbegriff der Meiji-Zeit durch "Disziplinierung" ersetzt wird. Der wachsende Militarismus der Taisho- (1912-1926) und Showa-Zeit (1926-1989) stellte Kendo in den Dienst vormilitärischer Erziehung und zielte auf das Herstellen bzw. Erhalten von Wehrfähigkeit im japanischen Volke ab. (Vgl. SASAJIMA 1972, S.225) Die Kampfkünste erfuhren so eine "militärische Renaissance" (FRELESDORF 1986, S.108). Ein Relikt der Verbindung von Nationalismus und Kampfkünsten ist heute noch im Kendo vorzufinden: In jedem Dojo ist die japanische Nationalflagge angebracht!

Shinai als Schwert

Nach dem Zweiten Weltkrieg verbot die amerikanische Besatzungsmacht sämtliche Kampfkünste - auch Kendo. Hieraus resultierte die Entstehung des Shinai Kyogi, einer Übergangsform des verbotenen Kendo. Ausrüstung und Fechtgerät ähnelten dem europäischen Fechten, die Kampfweise wurde abgewandelt, der Kampfschrei entfiel. Als reine Sportart betrieben, schuf es die Basis für einen sportlichen Neubeginn des Kendo nach der Wiedererlangung der Souveränität. Im Jahre 1952 endete mit Inkrafttreten des Friedensvertrages die Besetzung Japans. Seitdem durfte Kendo wieder offiziell gelehrt werden, was das Ende des Shinai Kyogi bedeutete.

Die Entwicklung zur Sportform wurde allerdings schon lange vorher durch Einführung des Shinai begünstigt. Die Entwicklung des Fukuro Shinai ist als wichtige Innovation in der Fechtkunst aufzufassen. Das Fukuro Shinai ermöglichte ein realistisches Üben, da die Techniken ausgeführt werden konnten, ohne den Übungspartner zu verletzen. Obwohl eines der bekanntesten Duelle der japanischen Fechtgeschichte bereits 1563 (Siehe

SUDAWARAI 1985, S.97-100) mit Holzsword und Fukuro Shinai ausgetragen wurde, wird die allgemeine Einführung des Shinai mit 1760 angegeben. (Vgl. SASAMORI IWARNER 1976, S.44). Die Entwicklung einer Schutzrüstung vervollständigte die Kendo-Ausrüstung, wie sie bis heute nahezu unverändert verwendet wird.

Mit der geschilderten Entwicklung ist ein Prozeß der "Verselbständigung des Shinai" verbunden, an dessen Ende die ausschließliche Verwendung von Shinai und Schutzrüstung stand. Ursprünglich zum Zweck des realistischen Übens entstanden, trat das Shinai an die Stelle des Schwertes. Das Bambussword löste sich von der Funktion eines Ersatzes, indem Techniken entstanden, die teilweise nur mit dem Shinai, aber nicht mehr mit dem Sword umzusetzen waren. (Vgl. SUGAWARA 1985, S.203)

Die Verselbständigung des Shinai war ein erster Schritt, der von der realen Swordtechnik zur sportlichen Variante führte. Bemerkenswert ist, daß in den heutigen Wettkampfregeln das Shinai als Sword bezeichnet wird.

Schläge sind nur gültig, wenn mit der imaginären Schneideseite des Shinai getroffen wird. Die Handhabung des Shinai soll der eines (Stahl-) Schwertes entsprechen. Das Zusammenspiel von Geist, Sword und Körper (Ki Ken Tai Ichi) in einer Aktion ist ebenfalls auf den originären Hintergrund zurückzuführen, der mit Hilfe der Regeln symbolisch erhalten bleibt.

Regeln sind seit der Taisho- und Showa-Zeit in einfachster Form vorhanden. Zwei Kampfrichter regelten den Wettkampf auf einer nicht fixierten Kampffläche. Gekämpft wurde bis einer der Kämpfer einen gültigen Treffer erzielte. Es existierten keine zeitlichen Vorgaben oder Vorschriften über Länge und Gewicht des Shinai. Ein strukturierter Bezug zum realen Kampf war noch festzustellen.

In der Gegenwart hat sich das verändert, denn der Wettkampf präsentiert sich als präzises Regelsystem, ganz im Sinne des sportlichen Leistungsvergleichs mit dem Charakteristikum der Chancengleichheit. Die künstlich erzeugte gleiche Ausgangssituation war im Existenzkampf nie vorhanden. Kampfzeit, Kampffläche sowie Gewicht und Länge des Shinai sind exakt festgelegt. Das Wettkampfgeschehen wird von drei Kampfrichtern geregelt. Im Wettkampf müssen mindestens zwei gültige Treffer erzielt werden.

Die einsetzende Versportlichung des Kendo nach 1952 steht im Kontext des ideologischen Mißbrauchs der Fechtkunst in vorangehenden Epochen. Im Zuge der allgemeinen Demokratisierung der japanischen Gesellschaft wurde auch für die Fechtkunst eine neue Sinngebung angestrebt. Nur durch deutliche Veränderung ihrer Inhalte gegenüber denen der

ideologisierten der Taisho- und Showa-Zeit konnte Kendo in der demokratischen Gesellschaft der Nachkriegszeit fortbestehen. So werden heute dem Kendo analog zur Gesellschaftsordnung demokratische Inhalte zugewiesen. Das heutige Kendo soll persönlichkeitsbildende Aspekte vermitteln, die dem vorherrschenden Demokratieverständnis gerecht werden. Allerdings verweist Morikawa auf ein personenabhängiges, unterschiedliches Verständnis von Demokratie in den Kampfkünsten. Vergnügen am sportlichen Wettkampf, Erlernen einer Selbstverteidigungstechnik, Übung zur Gesundheitserhaltung sowie Schulung der "Geistesdisziplin" werden angeführt. (Vgl. MORIKAWA 1983, S.20)

Die Frage, ob Kendo als Sportform demokratische Inhalte vermitteln kann, soll hier nicht diskutiert werden, weil der Versuch dem Kendo demokratische Eigenschaften nachzuweisen, eine Bedeutung aufzeigen würde, die mit der Demokratisierung überwunden werden sollte: die Ideologisierung der Fechtkunst!

Im Kendo sind bestimmte Begriffe durch neue mit sozialer Bedeutung ersetzt worden. So ist der Gegner heute zum "Partner" geworden. Die Hauptbedeutung des Kendo liegt nicht mehr im "Gegeneinander", sondern im "Miteinander" bei der gemeinsamen Bewältigung gesellschaftlicher Probleme. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.13) Die wichtigste Bedeutung des Kampfes liegt im "Bewußtmachen" der eigenen Unzulänglichkeiten, die durch die Treffer des Partners offenkundig werden, da das Gegenüber zum eigenen Spiegelbild wird. Ob allerdings dieser Anspruch immer eingelöst werden kann, muß dahingestellt bleiben.

Generalisierung und Hierarchie

Die heutige Erscheinungsform der Fechtkunst ist durch einen Prozeß der Vereinheitlichung geprägt worden, der im Kontext der hierarchischen Struktur der japanischen Gesellschaft steht. Die zentralistischen Bestrebungen seit der Meiji-Zeit führten zur Generalisierung der verschiedenen Fechtschulen, denn seitdem Kendo als Erziehungsmittel Bedeutung gewann, war eine einheitliche Schulrichtung notwendig geworden.

Ein Kennzeichen des Generalisierungsprozesses war die Einführung einer allgemeinen Lehrform. Dem Kendo wurde die ritualisierte Form der Kata zugrunde gelegt, die sich aus verschiedenen Schulrichtungen der Fechtkunst zusammensetzte. Die Beziehung von Fechtkunst und Kata war schon von alters her gegeben, da Kata eine Übungsform des freien Kampfes war. Die Behauptung Försters, die Kata seien ein Ersatz des Kampfes in der wettkampffreien Zeit gewesen (Vgl. FÖRSTER 1983, S.226), ist nicht zutreffend, da sie von falschen Tatsachen ausgeht. Den obigen Ausführungen ist zu entnehmen, daß sich die feudale Fechtkunst nie von der Bewährungsprobe des Kampfes gelöst hatte. Der Schwerpunkt der Kata lag auf dem Erlernen der Grundtechniken für die Kampfanwendung. Eine Ablösung vom Kampf, also die Verselbständigung der Kata, trat nicht ein. Die heute gelehrteten Kata - eine Synthese der besten Techniken verschiedener Schulrichtungen - wurde als technischer Leitfaden zur einheitlichen Unterweisung im Kendo konzipiert. Die Bezeichnung "Japanische Kendo-Formen" (Nihon Kendo Kata) verdeutlicht das generalisierende Anliegen. Die neuen

Kata stellen das erste Gemeinschaftsprodukt der Fechtkunst dar und sind als Konvention der Fechtgesellschaft entstanden.

Kata sind Formen, und die Form verbindet nach Berque den einzelnen mit der Gemeinschaft. (Vgl. BERQUE 1986, S.35) Folglich sind Kata als Ausdruck der sich konstituierenden Fechtgemeinschaft aufzufassen. Hier ist auch die Forderung älterer Kendo-Lehrer nach intensivem Kata-Training einzuordnen, die als Pflege von Tradition im Kendo, resultierend aus dem Bedürfnis nach gemeinsamen Werten, interpretiert werden kann. Auf die Bedeutung von Tradition für das japanische Volk wurde bereits hingewiesen.

Ein weiteres Kennzeichen des Generalisierungsprozesses ist das Rangsystem, das erst nach dem Zweiten Weltkrieg überarbeitet und offiziell eingeführt wurde. Zuvor regelte die Butokukai die offizielle Vergabe von Rangtiteln für Kendo-Meister. Ein einheitliches Graduierungssystem existierte noch nicht. Dan-Grade wurden schulintern bis zum fünften Dan vergeben. Die Rangtitelvergabe gilt als Beginn eines hierarchischen Graduierungssystems in der Fechtkunst. Gegenwärtig werden von der Nachfolgeorganisation der Butokukai, dem "Alljapanischen Kendoverband" (Zennippon Kendo Renmei) Graduierungen vom ersten bis zehnten Dan nach bestandener theoretischer und praktischer Prüfung vergeben.

Die Einführung eines Graduierungssystems scheint mit den Reformen der Meiji-Restauration und den Demokratisierungsbemühungen der Nachkriegszeit unvereinbar. Jedoch muß die Ausgangssituation berücksichtigt werden, in der Japan nach 1945 eine gleichermaßen physisch wie moralisch zerstörte Nation war. Die Demokratisierungsbemühungen der USA modifizierten die Institution des Kaisertums anstatt es abzuschaffen, gewissermaßen als psychologische Ordnungsgröße für das demoralisierte Volk. Verbunden mit dem Fortbestand des Kaisertums war die vertikale Ein- und Unterordnung in ein hierarchisches System - ein kultur-spezifisches Erbe, das heute noch in der japanischen Gesellschaft nachzuweisen ist.

Sämtliche Bezugssysteme von Japanern wie Familie, Schule, Universität und Firma sind hierarchisch gegliedert. Hierzu zählt auch Kendo, das gemäß des vorliegenden Aufsatzes einen gesellschaftlichen Teilbereich darstellt. Hierarchie im Kendo wird an einem exakt definierten System von Rangbezeichnungen festgemacht. Der Wert des Schulfachs Kendo könnte in seiner Sozialisierungsfunktion als Vermittler hierarchischer Strukturen der japanischen Gesellschaft liegen, denn im Kendo sowie in allen anderen Budo-Arten wird eine der Gesellschaft ähnliche Struktur erlebt.

Die hierarchische Klassifizierung im Kendo erfüllt für den einzelnen eine wichtige soziale Bedeutung, denn sie stellt für ihn die Operationalisierung sozialer Entwicklungsphasen dar. Analog zur japanischen Gesellschaft ist der Status des einzelnen exakt bestimmt, und im Kendo an der zugewiesenen Graduierung, am Dan-Grad, zu erkennen. Der Entwicklungsprozeß bleibt dadurch überschaubar und kontrollierbar. Gleichzeitig wird jedes

Individuum einer sozialen Gruppe zugeordnet, aus der es seine Identität schöpft. Das Individuum "wird" zur Graduierung, die ihm zugewiesen wurde. Unabhängig von Person und Name, wird die soziale Rolle, die mit dem Rangstatus verbunden ist, eingenommen. Man ist fünfter Dan! Erinnert sei an die veränderliche Entität des japanischen "ego", das sich in einer nicht fixierten Reihe sozialer Rollen ausdrückt.

Das Kendo-System der Gegenwart unterscheidet sich vom starren Klassensystem der Feudalzeit durch Flexibilität. Ein Aufstieg in der sozialen Rangliste ist bedingt möglich geworden. Die Statuszuweisung wird nicht mehr ausschließlich durch Geburt und Alter geregelt. Die Bewertung des Alters, oder besser des Zeitraums der Zugehörigkeit zum Bezugssystem (Senioritätsprinzip), wird mit "Leistung" verknüpft. So ist durch Bestehen einer Graduierungsprüfung (Dan-Prüfung) - ein Aspekt der Leistungsgesellschaft? - ein Statusgewinn gewährleistet, der sich im Aufstieg in eine höhere Dan-Gruppe niederschlägt.

Leistung und Erfahrung

Statushierarchie und Philosophie des Kendo sind miteinander verknüpft. Der Do-Begriff verweist auf die Bedeutung des Alters, bzw. des Erfahrungszeitraumes, für die Kendo-Entwicklung. Da sich Kendo als Lebensweg definiert, wird Erfahrung höher bewertet als Leistung. Ohne die nötige Erfahrung kann, nach dem Verständnis alter Kendo-Lehrer, das Wesen des Kendo nicht erfaßt werden. Die Begriffe Leistung und Erfahrung werden deutlich voneinander getrennt. Leistung, als Produkt des ständigen Übens, schafft die Voraussetzung zum Erwerb von Erfahrung. Diese entsteht unwillkürlich in einem langjährigen Reifeprozess.

Hingegen kann Leistung vom Einzelnen bewußt und willkürlich, z.B. durch Trainingseinsatz, beeinflußt werden. Erfahrung ist im Kendo mit "intuitivem" Erfassen der Situation zu umschreiben. Der vom Zen geprägte Grundsatz "Mit dem Körper begreifen" verweist auf die Notwendigkeit des Übens - also auf die Aneignung von Erfahrung.

Die Tatsache, daß mit zunehmendem Alter die Leistungsfähigkeit abnimmt, hat für die Gesamtfertigkeit im Kendo keine negative Bedeutung, denn im Idealfall wird physische Leistungsfähigkeit durch psychische ersetzt. Nur so ist dieses, fast täglich in Kendo-Gruppen großer Universitäten zu beobachtende Phänomen, zu erklären, daß alte Kendo-Lehrer - mitunter im Alter zwischen 60 und 70 Jahren junge Spitzenkämpfer im Übungskampf treffen und besiegen können.

Durch die Zunahme des geistigen Anteils erreicht Kendo eine höhere Qualitätsstufe, die es nach der Philosophie des Kendo zu erreichen gilt. Eine Gleichwertigkeit von Physis und Psyche in der Kendo-Fertigkeit wird für das Alter zwischen 40 - 45 Jahren angenommen. Die Anerkennung des Alters im Kendo-System findet hier seine Grundlage. In konventionellen Sportformen ist vergleichbares nicht vorzufinden. Anders als beispielsweise das

"Altherrentennis" wird das Kendo der Senioren nicht abqualifiziert, sondern als höchste Stufe gewürdigt. Leistungsvergleiche alter Meister unterscheiden sich deutlich von den sportlichen Wettkämpfen junger Kämpfer. Kampfrichter existieren bei diesen Auseinandersetzungen nicht. Der Kampf soll, ähnlich dem realen Schwertkampf, für sich selbst sprechen. Die Bambusschwerter sind wieder zu richtigen Schwertern geworden!

Fechtkunst - Gewalt - Gesellschaft

Im Kendo ist im Vergleich zu anderen Sportarten ein hoher Anteil physischer Gewalt legitimiert, der sich in der Entwicklung der Fechtkunst graduell veränderte. Die extremste Form körperlicher Gewalt, der existentielle Kampf auf Leben und Tod, bedurfte keiner Gewaltkontrolle. Im Laufe der gesellschaftlichen Entwicklung wandelte sich die ungebundene Gewalt des Kampfes zu einer an Regeln gebundenen Gewalt des sportlichen Wettkampfes. Die Regeln legitimieren Gewalt, die im sportlichen Wettkampf freigesetzt und wieder beendet wird. Allgemein wird alles, was über den fixierten Rahmen hinausgeht, als "roh", "animalisch" oder "unzivilisiert" verurteilt, unabhängig davon, ob der Grad der zulässigen Gewalt von einer anderen Phase gesellschaftlicher Entwicklung bestimmt worden ist. So muß das Taryu Jiai aus heutiger Sicht als "Verrohung" bezeichnet werden. Hier aber, könnte Elias' Theorie des Prozesses der Zivilisation ansetzen (Vgl. ELIAS 1988), die von der Annahme einer veränderten, entwicklungsbedingten gesellschaftlichen Auffassung gegenüber physischer Gewaltanwendung ausgeht.

Anhand des Schwertes kann der japanischen Gesellschaft eine veränderte Gewaltstruktur nachgewiesen werden. Das Schwert in der Fechtkunst, ein Symbol für Gewalt und Tod in der Feudalzeit, wurde zunehmend durch Holzsword und Fukuro Shinai ersetzt. Das Schwert-Edikt (1876) setzte den Schlußpunkt; das Tragen von Schwertern wie auch deren Gebrauch wurde verboten. Die modernisierte Gesellschaft der Meiji-Zeit ließ keinen Raum mehr für ein derartiges Symbol physischer Gewalt. Lediglich für das "entschärfte" Bambussword gab es noch einen Platz im Rahmen einer versportlichten Fechtkunst.

Das Bambussword kann in Anlehnung an Elias als Symbol "der fortschreitenden inneren Pazifizierung der Gesellschaft" (ELIAS 1988(a), S.165) bezeichnet werden. Allerdings wurde der Prozeß der Pazifizierung für einen begrenzten Zeitraum aufgehoben. Der Erste und Zweite Weltkrieg senkten den Widerwillen gegen körperliche Gewaltanwendung erheblich. Das Schwert als Symbol von Gewalt und Tod erfuhr eine Renaissance. Viele Soldaten benutzten in der Schlacht neben Feuerwaffen wieder das traditionelle Schwert. Nach 1945 hatte das Schwert seine Gewaltsymbolik verloren, die innere Pazifizierung hatte sich endgültig etabliert.

Die Einrichtung einer sozialen Ordnung, die über fixierte Standards der Gewaltkontrolle verfügt, ist das Kennzeichen einer "zivilisierten" Gesellschaft. Gewalt wird zunehmend dem Staat überantwortet. Der Staat ist nun Träger des Gewaltmonopols; er verfügt über die legitime physische Gewaltsamkeit der Gesellschaft. In Japan wurde der Prozeß staatlicher Gewaltmonopolisierung durch die Bewaffnung und Ausbildung der Polizeiorgane mit

Schwertern auch symbolisch vollzogen: die Rückführung des Symbols für Herrschaftsgewalt in die Hände des Staates!

Wenn der Wert heutiger Gesellschaften in der Kontrolle von Gewalt bzw. in der Verhinderung dieser durch ein Netz gesellschaftlicher Konventionen liegt, scheint die Legitimierung körperlicher Gewalt im gesellschaftlichen Teilbereich sportlichen Handelns auf eine besondere Funktion des Sports hinzudeuten. Das Auftreten körperlicher Gewalt in der Ausübung einiger Sportarten ist nicht ungewöhnlich, da Regeln über den zulässigen Grad der Gewalt wachen. Ungewöhnlich hingegen ist das Auftreten von institutioneller Gewalt, die sich gegen die gesellschaftliche Ordnung der Hierarchie richtet. Im Falle des Kendo lassen sich aus dem freien Übungskampf Strukturen herleiten, die sowohl in der japanischen Fechtkunst als auch in der japanischen Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung sind.

Der Freikampf (Jigeiko) besitzt im Kendo-System einen hohen Stellenwert, da er Leistungsvergleich im ursprünglichen Sinne ist. Unabhängig von eventuellen Unterscheidungen - geschlechtlicher, körperlicher oder hierarchischer Art - wird der "Kampf auf Leben und Tod" symbolisch ausgetragen. Objektiv ist er nicht real, obwohl die Beteiligten den Freikampf durchaus als ernsthaften Kampf erleben. In diesem Rahmen wird physische Gewalt nicht nur erlaubt, sondern sogar gefordert. Überhaupt läßt das Jigeiko alles zu, was sonst von der Gesellschaft verboten wird: Angreifen des Widersachers, Ausnutzen körperlicher Schwächen und vor allem, das symbolische Vernichten des Kontrahenten! Es scheint, daß die "zivilisierte" Ordnung kurzzeitig, innerhalb des Jigeiko, außer Kraft gesetzt wird; die Regelmechanismen einer friedlichen Ordnung wirken nicht mehr. Die sozialen Eigenschaften des japanischen Gruppenwesens verschwinden, an ihre Stelle treten Macht- bzw. Statusrivalitäten. Hier schließt sich die zentrale Frage an, welche Bedeutung diesen Kämpfen nachgewiesen werden kann.

Einen Ansatz für die Betrachtung der Struktur des Freikampfes bietet Gebauers allgemeine Deutung des sportlichen Wettkampfes. (Vgl. GEBAUER 1986, S.113-143)

Gebauer deutet den Ausgangszustand des Wettkampfes als Entdifferenzierung, das heißt jegliche Differenzen wie zum Beispiel Aussehen, Herkunft, Identität zwischen den Wettkämpfern werden aufgehoben. Es herrscht prinzipielle Gleichheit.

Im Kendo-System besteht prinzipielle Gleichheit nur in offiziellen Wettkämpfen, die nach Graduierung, Alter oder Geschlecht unterschieden werden, nicht aber im täglich ablaufenden Freikampf. Hier bedeutet prinzipielle Gleichheit lediglich, daß jeder gegen jeden kämpfen darf, unabhängig von eventuellen Rangunterschieden. Im Freikampf wird eine Wettkampfordnung hergestellt, die hochgradig konkurrenz-orientiert ist, dennoch setzt keine Entdifferenzierung ein.

Bestimmte statusbedingte Seitenzuweisungen im Dojo behalten im Freikampf ihre Gültigkeit. im extremsten Fall von Differenzierung muß der junge Kämpfer, der den alten Meister herausfordert, vor dem eigentlichen Kampf Grundtechniken demonstrieren! Trotzdem schafft der Freikampf Gelegenheit, gegen Statusungleichheiten aufbegehren zu können: Immerhin kann der "niedriggraduierte" Kämpfer den "hochgraduierten" zum Kampf herausfordern. Auch der alte Lehrer, dem sich sonst seiner heroisierten Position wegen kaum jemand zu nähern wagt, wird herausgefordert. Im Kampf selbst, also während der körperlichen Auseinandersetzung, werden Statusunterscheidungen scheinbar beseitigt. Es scheint prinzipielle Chancengleichheit zu bestehen, da sowohl geschlechtliche als auch hierarchische Unterscheidungen - wie sie im sportlichen Wettkampf des Kendo vorliegen - aufgehoben werden. Im existentiellen Kampf gibt es diese Unterscheidungen ebenfalls nicht!

Allerdings kann anhand des Kampfverlaufes meist das Gegenteil einer Entdifferenzierung beobachtet werden. Der junge Kämpfer unterliegt dem älteren wesentlich häufiger als umgekehrt. Aufgrund zahlreicher Beobachtungen und eigener Erfahrungen muß angenommen werden, daß Statusdifferenzen vollständig in den Freikampf eingebracht werden, obwohl der Kampf die Möglichkeit zur Entdifferenzierung schafft. Dabei bringt der jüngere Kämpfer lediglich das in den Kampf ein, was er durch Sozialisierungsprozesse erworben hat: die Einordnung in ein hierarchisches System!

Die vertikale Struktur des Kendo-Systems wird analog zur gesellschaftlichen Struktur in den Freikampf eingebracht. Die Folge ist eine unbewußte, psychologisch bedingte Unterordnung. Es entsteht der Eindruck, als ob jüngeren Kämpfern die "innere Bereitschaft" zur Entdifferenzierung fehlt.

Der vorhersehbare Sieg des Älteren könnte als Bestätigung der Statusdifferenzen, also des Senioritätsprinzips, abgeleitet werden, so daß ein Aufbegehren gegen die vorherrschende Ordnung sinnlos erscheinen muß. Doch welche Bedeutung hätte die Überlegenheit bzw. der Sieg des jüngeren Kämpfers infolge einer vollständigen Entdifferenzierung?

In diesem Fall würden ebenfalls keinerlei Veränderungen eintreten, da der Kampf lediglich darstellenden Charakter besitzt. Der Status beider Kontrahenten bliebe im und nach dem Kampf unverändert. Ist der Kampf beendet - im Kendo wird dies am gleichzeitigen "Abgrüßen" und der rituellen Verbeugung der Kontrahenten zueinander festgemacht - haben die Kontrahenten weder etwas gewonnen noch verloren, ihr sozialer Status ist unverändert geblieben.

Einen Deutungsansatz ermöglicht Girards kulturalanthropologische Theorie (Vgl. GIRARD 1983), die dem Einrichten einer beständigen sozialen Ordnung kultur-begründenden

Charakter zuspricht. Die Ordnung ist aus dem Überwinden einer Krisensituation hervorgegangen, die durch prinzipielle Gleichheit und der daraus resultierenden Rivalität entstand. Das Bewältigen der Krise wird in Mythen in ritualisierter Form dargestellt und in Festen nachvollzogen.

In der Regel wird auch im Kendo die hierarchische Ordnung aus dem Freikampf hergeleitet. Da sich Jigeiko real nichts verändert, darf gefolgert werden, daß im Freikampf das Aufbegehren gegen Statusungleichheiten symbolisch nachvollzogen wird - also das Entstehen einer (gesellschaftlichen) Krise. Daß die Gleichstellung z.B. eines 5. Dan mit einem 8. Dan eine Krise der (Fecht-) Gesellschaft bedeutet, ist mit der tiefen Verwurzelung hierarchischer Strukturen in allen Bereichen der japanischen Gesellschaft zu begründen. Die Fechtkunst ist immer als Bestandteil der Gesellschaft zu begreifen.

Historische und gesellschaftliche Veränderungen haben dazu geführt, daß sich die Fechtkunst vom todbringenden Waffenhandwerk in der Feudalgesellschaft zur Sportform in der modernen Industriegesellschaft gewandelt hat. Ob allerdings Kendo in der sich weiterentwickelnden Gesellschaft unverändert bestehen kann, ist fragwürdig. In Japan zeichnet sich zunehmend ein Freizeitbedürfnis ab, das nach individuellen Entfaltungsmöglichkeiten sucht. Kendo scheint diese Möglichkeiten kaum bieten zu können, da mit der Fechtkunst bislang gesellschaftliche Erziehungsvorstellungen verbunden waren, die wenig mit Freizeitaspekten gemein hatten. Gegenwärtig ist das Interesse am Kendo, besonders im Kinder- und Jugendbereich abnehmend. Ob es sich hierbei um eine Tendenz handelt, die auf einen erneuten Wandel in der Fechtkunst hindeutet, kann nur im Rahmen einer neuen Untersuchung ausreichend beantwortet werden.

Fest steht, daß die Abkehr von außerschulischen Betätigungen nicht auf die Budo-Kultur zu beschränken ist. Ein zunehmendes Bedürfnis nach mehr Freizeit ist auch für die Wirtschaftsmacht Japan gesamtgesellschaftlich nachzuweisen.

Auf die Auflistung der Literaturquellen wurde hier verzichtet.

Der Text stammt aus u.g. Buch,
welches im Handel leider nicht erhältlich ist.

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Möller, Jörg

Geschichte der Kampfkünste

/ Jörg Möller. Universität Lüneburg. - Lüneburg : Univ., 1996

(Geist-Technik-Körper; Bd. 4)

ISBN 3-927816-38-8

NE: GT

Kendo

Jörg Potrafki,

in Möller, Jörg, Geschichte der Kampfkünste, Universität Lüneburg, 1996

Kendo der ursprüngliche Kampf mit dem Schwert auf Leben und Tod, präsentiert sich heute als unblutige sportliche Kampfform. Stahlschwerter wurden längst aufgrund gesellschaftlicher Konventionen durch Schwertattrappen aus Bambus ersetzt. Bedenkt man den ersten Ursprung, so überrascht die heutige Stellung der Fechtkunst in Japans (Sport-) Gesellschaft.

Fechtkunst steht als Oberbegriff für alle vorliegenden Formen des Schwertkampfes sowie für das heutige Kendo ist ebenso populär wie zum Beispiel moderne Ballsportarten. Etwa vier Millionen Menschen üben sich in der alten Fechtkunst. Meisterschaften und Wettkämpfe finden in allen Alters- und Leistungsstufen statt.

Offiziell wird Kendo vom japanischen Kultusministerium als Sport und zum Zwecke der Leibeserziehung (OSHIMA / ANDO 1979, S.13) begriffen, dennoch behaupten einige Kendo-Lehrer, daß Kendo keine Sportart sei!

Der hohe Stellenwert im Erziehungs- und Bildungswesen ist auf die dem Kendo immanenten pädagogischen Inhalte zurückzuführen. Seit 1953 ist Kendo Unterrichtsfach an Mittel-, Ober- und Hochschulen. Die Fechtclubs der Universitäten verweisen mit Stolz auf ihre Tradition. Hervorragende Kämpfer können Kendo bei den Leistungsträgern Polizei und Universität berufsmäßig betreiben. Große Banken und Firmen wie Mitsubishi, NEC usw. verfügen über eigene Fechtclubs.

Der Überblick deutet die enge Verflechtung von Fechtkunst und Bereichen der Gesellschaft an, die weit über einen auf Sport reduzierten Teilbereich hinausgehen. Die tiefe gesamtgesellschaftliche Verwurzelung des Kendo verweist auf den historischen Entwicklungsprozeß, der auf der Grundlage sozio-kultureller Veränderungen in Japan verlief. Erst die Darstellung des historischen Kontextes ermöglicht es, Veränderungen in der Fechtkunst oder sie ergänzende Entwicklungen zu bestimmen und zu untersuchen. Fast zwangsläufig ergibt sich dadurch ein Einblick in die "Philosophie hinter der Maske" (SASAMORI / WARNER 1976, S.15), also in die Kultur Japans.

Feudale und moderne Fechtkunst

Aspekte des modernen Sports im Sinne Guttmanns, wie Weltlichkeit, Chancengleichheit, Rollenspezialisierung, Rationalisierung, Bürokratisierung, Quantifizierung und Suche nach Rekorden (GUTTMANN 1979, S.26), stehen heute im Kendo neben scheinbar kriegerischen Relikten einer feudalen Fechtkunst. Beispielsweise wird im Wettkampf die Verwendung eines Schwertes simuliert - wenn auch nur die eines Bambusschwertes. Auch die Regeln verweisen auf den ersten Ursprung, denn Punktwertungen gibt es nur bei korrekter Handhabung der Waffe, d.h. der Schlag muß den Kontrahenten symbolisch töten oder zumindest außer Gefecht setzen!

Das Fortbestehen feudaler Elemente im heutigen wettkampforientierten Kendo darf nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, daß die reale Todesbedrohung in der Gegenwart entfallen ist, so daß die Auseinandersetzung zwischen zwei Kämpfern eine andere Qualität erhält. Der Wegfall der Todesbedrohung ist von wichtiger Bedeutung wenn Veränderungen oder Innovationen hinsichtlich einer versportlichten Fechtkunst bestimmt werden sollen. Es kann von feudaler Fechtkunst gesprochen werden, solange ein Sinnzusammenhang von Fechtkunst und Tod besteht. Es bietet sich an, die Entwicklung der Fechtkunst global in vier Phasen einzuteilen, die jeweils spezifische Inhalte aufweisen.

In der ersten Phase (etwa 12.-15.Jahrhundert), gekennzeichnet durch die bürgerkriegsartigen Kämpfe der Feudalzeit, war der Schwertkampf eine funktionale Kampftechnik, die gewissermaßen die handwerkliche Voraussetzung des Berufskriegers Samurai darstellte. Die wichtigste Waffe des Kriegers das Schwert, wurde zum äußeren Kennzeichen der Samurai-Klasse. In der ersten und folgenden Phase wurden die Wesensmerkmale der Fechtkunst, der Phänotyp des japanischen Schwertkampfes und die ihm zugrunde liegende geistige Struktur, ausgeprägt. Fechtkunst war zu dieser Zeit ausschließlich der Elite der Feudalgesellschaft, den Samurai vorbehalten. In der zweiten Phase (etwa 15.-18. Jahrhundert) ist die "Blütezeit" der Fechtkunst anzusiedeln, die für die Krieger eine neue Sinngebung beinhaltete, da philosophische Aspekte das rein kriegerische Element ergänzten und allmählich ersetzten. Die dritte Phase (gegen Ende des 19. Jahrhunderts) zeichnet sich durch gravierende sozio-kulturelle Veränderungen aus, so daß die Fechtkunst nicht mehr der elitären Klasse

vorbehalten war. Allmählich wurde sie breiten Schichten des Volkes zugänglich, und damit verbunden, begann die Ideologisierung der Fechtkunst.

Ihre Funktion bestand nun darin, "physische Kräfte für die nationalen Bestrebungen zu aktivieren" (SASAJIMA 1972, S.225). Der Kampf in der Fechtkunst stellte keine potentielle Todesbedrohung mehr dar; moderne Einflüsse führten allmählich zu einer versportlichten Fechtkunst.

In der letzten Phase (seit 1952) war die Veränderung zur Sportart abgeschlossen. Präzise Regeln und sportliche Wettkämpfe stecken heute einen Rahmen ab, der sich deutlich von den martialischen Wurzeln und nationalistischen Tendenzen vergangener Zeiten abhebt. Kendo als moderner Sport fügt sich nahtlos in die Leistungsgesellschaft ein, ohne in Konflikt mit der Tradition der Fechtkunst zu geraten. Mit dem Graduierungssystem besteht ein Element im Kendo fort, das tradierte Werte der Feudalzeit mit Ansprüchen einer Leistungsgesellschaft verknüpft.

Wurzel des Kriegerhandwerks

Während der mythologische Beginn der Fechtkunst koboldartigen Mischwesen zwischen Mensch und Vogel zugeschrieben wird (KAMMER 1969) ist der historische Ursprung weniger eindeutig zu bestimmen. Fest steht, daß Schwertfechten auf einen pragmatischen Ursprung im Kampf zurückzuführen ist. Bogen, Speer und Schwert waren seit jeher die wichtigsten Waffen bei kriegerischen Auseinandersetzungen im Altertum.

Die ersten Schwertübungen, die in unregelmäßigen Formen abliefen, sind aus der Nara-Zeit (710-784) überliefert. Etwa 1000 n. Chr. entstand eine konkrete Fechtmethode, Kashima no Tachi, die als Grundlage für alle folgenden Stilrichtungen galt. (OSAWA 1988) Gegen Ende der Kamakura-Zeit (1192-1333) entwickelten sich, ausgelöst durch den Machtgewinn der Samurai, die Kriegskünste. Deren philosophischer Überbau Mononobu no Michi entstand im Kontext des Bogenschießens und wurde bald für den Gebrauch anderer Waffen erweitert. (Vgl. OSAWA 1983, S.31-40 und 1985, S.49-60) Die Gründung von Schwertschulen mit schulspezifischem Regelsystem läßt sich seit Mitte der Muromachi-Zeit (1338-1573) belegen. (Vgl. SUGAWARA 1985, S.12)

Das Entstehen vieler Fechtschulen und die einsetzende Bedeutungszunahme des Fechtens in dieser Zeit ist auf die innenpolitische Situation zurückzuführen. Das japanische Mittelalter war geprägt von kriegerischen Auseinandersetzungen einzelner Lehnsfürsten, die um Einfluß und Ländereien stritten. Kriege und Schlachten gaben den Kriegern Gelegenheit, sich Ruhm und Ansehen zu verschaffen. Der in der Schlacht erworbene Ruf eines Meisterfechters begünstigte die Gründung einer eigenen Fechtschule. Hatte sich die neue Schule bewährt - etwa durch den Sieg über den Meisterfechter einer anderen Fechtschule - war die Möglichkeit

der Anstellung als Fechtlehrer bei einem der Feudalfürsten (Daimyo) oder sogar beim Kronmarschall (Shogun) gegeben. (Vgl. HARRIS 1983, S.16) Es wird deutlich, daß mit erfolgreicher Fechttechnik ein hoher sozialer Statusgewinn verbunden war. Bereits anerkannte Fechter zogen auf die Schlachtfelder, um sich neue Fechtmethoden anzueignen oder, um die "Wahrhaftigkeit" ihrer Fechtkunst zu überprüfen.

Am historischen Ursprung ist nachzuvollziehen, wie Theorie und Praxis zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen, die sich im existentiellen Kampf einer eindeutigen Bewährungsprobe zu stellen hatte. Die japanische Fechtkunst entwickelte sich im Kontext der Krieger des feudalen Japans, für die das Schwert neben praktischer auch machtpolitische Bedeutung hatte. Aus den bürgerkriegsartigen Unruhen ging eine Feudalhierarchie hervor, die von der Samurai-Klasse angeführt wurde.

Krieger - Macht - Schwert

Der Samurai war ein Aristokrat aus der Provinz, der als Vasall für seinen Herrn Waffendienst leistete. Sein einfaches Leben stand im Gegensatz zum stilisierten Hofadel, von dem er sich eindeutig abzugrenzen suchte. Der Krieger verachtete das verweichlichte und bequeme Leben der Höflinge. In jeder Hinsicht war der Samurai um Differenzierung bemüht, was an seiner extremen Lebensphilosophie deutlich wird. Es muß berücksichtigt werden, daß der Krieger der Kamakura-Zeit der Vorstellung eines rauen Kriegsknechts entsprach, so daß dessen körperliche und politische Gewalt mit zunehmenden Einfluß der Kriegerklasse kanalisiert werden mußte. (Vgl. KAMMER 1969, S.14) Die geistige Veredelung folgte mit Hilfe des Bushido, dem ungeschriebenen Ehrenkodex.

Das extremste Beispiel der Differenzierung stellt der ritualisierte Freitod der Samurai (Seppuku) dar. Während ein Adliger am Hof in Kyoto Gift nehmen konnte, wurde dem Krieger eine langsame, qualvolle Todesart auferlegt, die vollkommene Selbstdisziplin erforderte: er hatte sich in ritueller Form den eigenen Bauch aufzuschneiden! Durch Seppuku entstanden Unterscheidungen, die zum Kennzeichen der Kriegerklasse wurden. Als wichtigstes Kennzeichen dieser Klasse jedoch die beiden Schwerter, Kurzsword (Wakizashi) und Langsword (Katana) die nur von Samurai getragen werden durften. Die Bedeutung vom Schwert als Klassenkennzeichen ist näher zu untersuchen, da das Schwert in der feudalen Kunst und im heutigen Kendo einen außergewöhnlichen Wert darstellt.

Die Entstehung des Schwertes als Klassenkennzeichen ist auf Hideoshis "Schwertjagden" zurückzuführen. 1590 wurde ein Erlaß verkündet, der darauf abzielte, die ländliche und städtische Bevölkerung zu entwaffnen. Damit wurde nicht nur die Eindämmung möglicher Aufstände erreicht, sondern gleichzeitig die Trennung der Kriegerklasse von den übrigen Gesellschaftsschichten vollzogen und symbolisch herausgestellt. (Vgl. STORRY / FORMAN 1986, S.57 und HALL 1968, S.155)

Das Tragen der Schwerter wurde zum eindeutigen Klassenmerkmal der Samurai, der führenden Klasse der Feudalgesellschaft. Die besondere Bedeutung des Schwertes für den Samurai ergab sich aus dem pragmatischen und symbolischen Wert der Waffe. Darüber hinaus verband ihn eine körperliche Beziehung mit seinem Schwert: nach japanischem Verständnis verkörpert das Schwert die Seele des Krieger (Vgl. u.a. PERRIN 1979, S.42)

Diese Auffassung ist nach unseren kulturellen Wertvorstellungen nicht nachzuvollziehen, jedoch muß berücksichtigt werden, daß sich unterschiedliche kulturelle Umfelder durch verschiedene Werturteile auszeichnen. In diesem Falle ist auf die religiöse Kultur der Volksreligion des Shintoismus hinzuweisen. (Zur kulturbegründenden Bedeutung des Shinto siehe GEBHARDT 1986, S.60-77, SWYNGEDOUW 1986, S.201-229 und YAMAZAKI 1986, S.38-46)

Die Mystifizierung des Schwertes als Fetisch des Kriegers hat ihren eigenen Ursprung in den animistischen Vorstellungen der Verehrung lebloser Dinge. Diese Auffassung vom "Eigenleben" des Schwertes besteht im Kendo fort, indem eine Übertragung auf das heute verwendete Bambusschwert (Shinai) erfolgte. Zum Beispiel gilt es als Sakrileg, über ein am Boden liegendes Shinai hinüberzusteigen.

Die Kunst zu fechten

Die gängige Bezeichnung für die Fechtkunst seit der Muromachi-Zeit war das durch die piktographische Schriftzeichen für Schwert (Ken) und Technik (Jutsu) gebildete Wort Kenjutsu, die den älteren Begriff Tachiuchi der Nara-, Heian- (794-1185) und Kamakura-Zeit ablöste. (Vgl. SASAMORIWARNER 1976, S.28)

Die Blütezeit der Fechtkunst fiel in einen Zeitraum, als das Schwertfechten seine funktionale Bedeutung noch nicht verloren hatte. Unruhen und bürgerkriegsartige Auseinandersetzungen kennzeichneten diesen Zeitraum. Der große Zulauf der Fechtschulen muß auf den kriegerischen Alltag zurückgeführt werden. Das Schwert war noch funktionale Waffe. Gegen Mitte des 16. Jahrhunderts setzte ein Aufschwung in der Fechtkunst ein, der in der Folgezeit zur Entstehung vieler Fechtschulen führte. Als Höhepunkt der Entwicklung wird das Ende des 17. Jahrhunderts angesehen. (Vgl. KAMMER 1969, S.19)

Kennzeichnend für diese Entwicklungsphase war die Vielfalt unterschiedlicher Stilrichtungen, die in den zahlreichen Schulen gelehrt wurden. Die Stilrichtungen entstanden aus der Kampfphilosophie des jeweiligen Begründers und waren von der Interpretation des lehrenden Fechtmeisters abhängig. (Vgl. OSAWA 1988)

Das Entstehen vieler Fechtschulen zeigt, daß in der Fechtkunst individuelle Einflüsse immer bedeutender wurden. Das Schwertfechten wandelte sich allmählich vom pragmatischen Ursprung des Kriegshandwerks zur Fechtkunst mit philosophischen, persönlichkeitsbildenden, aber individuell verschiedenen Akzenten.

Die gesellschaftliche Basis für diese Entwicklung schuf die einsetzende fast 250 jährige Friedensperiode. Die Zeit des Kampfes war in guter Erinnerung, der Samurai, noch moralisch legitimiert. Trotz der allmählichen Veränderung der Fechtkunst im Sinne einer schwertorientierten Persönlichkeitsentwicklung, blieben wesentliche Aspekte gegenwärtig. Die Funktion als Standesmerkmal für annähernd zwei Millionen Samurai, die fast acht Prozent der Bevölkerung von 1592 ausmachten, bestand fort. (PERRIN 1979, S.41)

Selbst in der Friedensperiode blieb Kenjutsu eine funktionale Kampftechnik mit Alltagsbezug. Einerseits, weil Überfülle und Unruhen an der Tagesordnung waren, andererseits, weil der Einheit von Theorie und Praxis in der Fechtkunst immer große Bedeutung zukam. Allerdings veränderte sich das Übungsfeld in der einsetzenden Friedenszeit, Während die Bewährungsprobe des existentiellen Kampfes früher permanent gegeben war, wurde diese Extremsituation in der Folgezeit durch duellartige Schwertkämpfe hergestellt.

Eine präzise Darstellung des leistungsvergleichenden Schwertkampfes (Taryu Jiai) gibt Sugawara. Im Taryu Jiai kämpften die Vertreter zweier unterschiedlicher Schulen gegeneinander, um die Überlegenheit der eigenen Fechtkunst zu beweisen. Der Kampf war erst beendet, wenn der Sieger eindeutig feststand. Dafür gab es verschiedene Möglichkeiten, die sich nach Art der Waffen unterschieden. Mit Holzschwertern konnte das Taryu Jiai in zwei Varianten ausgetragen werden. Zum einen wurde gekämpft, ohne den Gegner mit dem Schwert zu berühren - die Techniken wurden vor dem Auftreffen des Schwertes abgestoppt. Die Technik des Abstoppens war jedoch nicht immer im Kampf umzusetzen, so daß schwere Verletzungen, teilweise mit Todesfolge, keine Seltenheit waren. Zum anderen kämpfte man ohne Einschränkungen, bis einer der Kontrahenten kampfunfähig oder tot war. Bei der Verwendung von Holzschwertern bestand für den Unterlegenen eine - wenn auch nur geringe - Überlebenschance. Anders beim Gebrauch von scharfen Schwertern. hier war der Sieg unmittelbar mit "Überleben" und die Niederlage mit "Tod" gleichzusetzen. Zweifellos muß das Taryu Jiai, unabhängig von der Art der Waffen, als Kampf auf Leben und Tod aufgefaßt werden.

Dem duellartigen Schwertkampf kann für den Samurai eine soziale Funktion nachgewiesen werden, denn der Krieger konnte im Taryu Jiai, dem Schlachtersatz, sein anachronistisches Weltbild wiederfinden. In der Kriegsperiode wurden Zweikämpfe im Rahmen der Schlacht ausgetragen. Antrieb dafür bildete das Streben nach Ruhm und Ehre, die besonderen Eigenschaften der Samurai. In der Friedensperiode entfiel diese Möglichkeit des Ruhm- und Ehrerwerbs.

Der Handlungsspielraum der Schlachtfelder projizierte sich nun auf das Duell. Demzufolge liegt die wichtige Bedeutung des Taryu Jiai nicht allein im Beweis der Überlegenheit einer Fechtschule, sondern auch in der sozialen Bedeutung für die gesamte Kriegerklasse:

"Aber die Samurai, welche die heftigen Bürgerkriege überlebt hatten, zog es zu den Abenteuern, die in Japan immer mehr verschwanden. Taryu Jiai war eine der wenigen Gelegenheiten die noch zu ihrem Lebensstil paßten. Nur hierbei konnten die Samurai sich beweisen und Ehre gewinnen, wie einstmals auf dem Schlachtfeld" (SUGAWARA 1985, S.37)

Das Taryu Jiai simulierte eine Welt, die real nicht mehr existierte. Das Ergebnis des Kampfes reduzierte sich auf die antagonistischen Pole Sieg-Niederlage, was gleichbedeutend mit "Überleben" oder "Sterben" war. In der klaren und eindeutigen Welt des Duells konnte der Samurai sein einfaches und überkommenes Weltbild wiederfinden. Die Bedeutung des Taryu Jiai für die gesamte Kriegerklasse ist offenkundig. Trotz des Verbots in der Edo-Zeit (1603-1868) wurden tödliche Duelle bis zur Meiji-Restauration (1868) abgehalten. Die Entwicklung zur Fechtkunst zeigt, daß die Vervollkommnung des Umgangs mit dem Schwert für eine Gruppe von Kriegern zum Lebenszweck geworden war. Die Verknüpfung von Fechtkunst mit geistigen Inhalten, die religiöser, philosophischer oder ideologischer Art waren, unterlag gesamtgesellschaftlichen Einflüssen.

Glaube und Fechtkunst

Die religiöse Kultur Japans wurde maßgeblich von Einflüssen des Shintoismus, Buddhismus und Konfuzianismus geprägt. Im Shinto findet das japanische Volk seine Identität und Tradition. Als Produkt der eigenen archaischen Gesellschaft bildet er die Basis jeglicher Kultur. Sein Kern, das spezifisch japanische Gruppendenken, findet sein Äquivalent in der Sprache. Berque führt an, daß der egozentrische Begriff "ich" in der japanischen Sprache nicht existiert. Das Subjekt ist unwichtiger und deshalb unbestimmter als in indogermanischen Sprachen. (Vgl. BERQUE 1986, S.24) Hingegen wird die Handlung bzw. der szenarische Rahmen klar bestimmt. Das Subjekt ergibt sich aus der Handlung.

Die philosophische Grundlage japanischer Lebensauffassung entstammt dem intellektuell fundierten Buddhismus, dessen Aspekte wie Bescheidenheit, Meditation und Erkenntnis auf die Befriedigung individueller Bedürfnisse abzielen. (Vgl. WEBER 1963, S.302) Die äußere Form, das Verhalten zueinander, wird maßgeblich von der Moralität des Konfuzianismus geprägt. Obwohl die Lehren des Buddha und Konfuzius aus China eingeführt wurden, d.h., sie entstanden in anderem kulturellen Umfeld, gelang es ihnen zusammen mit dem Shinto, eine Ergänzung von Glaubensinhalten in der religiösen Kultur Japans hervorzubringen, die auch in der Fechtkunst nachzuweisen ist.

In der Fechtkunst schwankte das Gleichgewicht zwischen den Glaubenslehren in den historischen Perioden in Abhängigkeit von örtlichen Traditionen, Modeeinflüssen und individuellen Aspekten. Die Inhalte der Fechtkunst veränderten sich entsprechend. Obwohl strukturelle Ähnlichkeiten der Lehren eine exakte Herkunftsbestimmung erschweren, können Einflüsse der drei Glaubenslehren auf die feudale Fechtkunst herausgearbeitet und am Beispiel berühmter Meisterfechter der Feudalzeit dargestellt werden.

Als Volksreligion beeinflusste der Shintoismus zuerst die Fechtkunst. Das Schwert wurde mystifiziert und Fechthallen standen in enger Beziehung zu shintoistischen Tempel- und Schreinanlagen, die als heilige Plätze galten. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.14) Die Taryu Jiai wurden in der Nähe derartiger Kultstätten ausgetragen.

Vor allem in den Fechthallen (Dojo) gab es shintoistische Einflüsse, die noch heute vorhanden sind. Angefangen bei verschiedenen Reinigungsritualen, die heute eher funktional begründet werden, bis hin zur besonders gekennzeichneten Hallenseite der Götter. Beim Eintritt in die Halle wird sich in Richtung Kamiza (Sitz der Götter) verbeugt. Die Kamiza-Seite ist durch einen kleinen Altar gekennzeichnet, der unschwer der shintoistischen Ahnenverehrung zuzuordnen ist. Die im Dojo vorhandenen Ahnen- und Gründertafeln zählen ebenfalls dazu.

Den größten nachweisbaren Einfluß auf die geistigen Aspekte der Fechtkunst besitzt der Zen-Buddhismus. Die Betrachtung von Ken Zen Ichi - der "Einheit von Schwert und Zen" - kann an einem Text nachvollzogen werden, der aus einem anderen Kulturkreis kommt. In "Über das Marionettentheater" erzählt Heinrich von Kleist von einer Auseinandersetzung im Fechten. Ein hervorragender Fechter wurde mit einem höchst ungewöhnlichen Gegner konfrontiert: Er sollte mit einem Bären fechten! Der Fechter erzählt:

"Der Bär stand, als ich erstaunt vor ihn trat, auf den Hinterfüßen, mit dem Rücken an einem Pfahl gelehnt, an welchem er angeschlossen war, die rechte Tatze schlagfertig erhoben und sah mir ins Auge: das war seine Fechterpositur, ich wußte nicht ob ich träumte, da ich mich einem solchen Gegner gegenüber sah; stoßen Sie! stoßen Sie! sagte Herr v. G..., und versuchen Sie, ob Sie ihm eins beibringen können! Ich fiel, da ich mich ein wenig von meinem Erstaunen erholt hatte, mit dem Rapier auf ihn aus; der Bär machte eine kurze Bewegung mit der Tatze und parierte den Stoß. Ich versuchte ihn durch Finten zu verführen; der Bär rührte sich nicht. Ich fiel wieder, mit einer augenblicklichen Gewandtheit auf ihn aus, eines Menschen Brust würde ich ohnfehlbar getroffen haben: der Bär machte eine ganz kurze Bewegung mit der Tatze und parierte den Stoß. Jetzt war ich fast in dem Fall des jungen Herrn v. G... . Der Ernst des Bären kam hinzu, mir die Fassung zu rauben, Stöße und Finten wechselten sich, mir triefte der Schweiß: umsonst! Nicht bloß, daß der Bär, wie der erste Fechter der Welt, alle meine Stöße parierte; auf Finten (was ihm kein Fechter der Welt nachmacht) ging er gar nicht einmal ein: Auge in Auge, als ob er meine Seele dann lesen

könnte, stand er; die Tatze schlagfertig erhoben, und wenn meine Stöße nicht ernsthaft gemeint waren, so rührte er sich nicht. (KLEIST 1984, S.90-91)

Dieser Text umschreibt das Wesentliche des Paares Zen und Fechtkunst. Der Bär vereitelt jeden Angriff des Gegners. Er scheint die Gedanken des Gegenübers in dessen Augen lesen zu können. Dieser Zustand, der "rechten Geistesgegenwart" (Reisei / Shuchu ryoku) (LENK 1985, S.75), wird von Vertretern des Zen als ein Zustand der "Ichlosigkeit" (Muga) (SUZUKI 1971, S.9-100), der "Absichtslosigkeit" (Mushin) (HERRIGEL 1985, S.71) oder der "Leere" (Mu) (MIYAMOTO 1983, S.120) bezeichnet. Im Zen wird von der Annahme ausgegangen, daß der Mensch, das denkende Wesen im Sinne Descartes, nur unter "Ausschaltung" der Ratio große Werke vollbringen kann. Die Natürlichkeit oder Kindlichkeit muß durch die "Kunst des Sich-Selbst-Vergessens" (SUZUKI 1985, S.9) wiedererlangt werden, damit das Ziel - die Erleuchtung - erreicht werden kann. Diese Natürlichkeit beeinflußt als Fudoshin das heutige Kendo in starkem Maße. Hat ein Fechter das höchste Niveau erreicht,

"ist sein Geist wie ein Spiegel, in dem sich jeder Gedanke widerspiegelt, der sich im Geiste des regt, und er weiß sofort, wie und wo er den Gegner schlagen muß." (SUZUKI 1971, S.35)

Voraussetzung hierfür ist das perfekte Beherrschen der Technik. Zen-Meister sprechen vom "Überwinden der Technik" denn auf dieser Stufe verschmelzen Schwert und Mensch zu einer Einheit. Das Schwert folgt dem Befehl des Unbewußten.

Zen, die "undogmatische Form des Buddhismus" (FÖRSTER 1983, S.218), zielt auf das Individuum ab, kollektive Werte existieren nicht. Dennoch gibt es im Zen Berührungspunkte zum Shinto - der japanischen Volksreligion -, die eine inhaltliche Überlagerung in der Fechtkunst begünstigten. So besitzen die esoterischen Meditationspraktiken von Zen und Shinto große Ähnlichkeit. Der Shinto-Ritus der Reinigung ist vergleichbar mit dem Zustand der Leere im Zen, denn das Herz des Gläubigen soll durch das Reinigungsritual wieder klar und rein werden (Vgl. STORRY / FORMAN, S.48).

Im Sinne des Zen ist der Schwertkämpfer Miyamoto Musashi (1584-1645) zu betrachten, dessen Individualisation durch das Schwert ebenso einzigartig war, wie seine daraus hervorgegangene Fechtkunst. Als herrenloser Samurai zog Musashi durch das Land, um seine Fechtkunst zu perfektionieren. Er, der Apologet des Kampfes, verzichtete auf eine Anstellung bei einem reichen Feudalfürsten und auf die Gründung einer Fechtschule. Mit 30 Jahren, nachdem er über sechzig Kämpfe gewonnen hatte, erkannte Musashi, daß er die Phase der Vervollkommnung in der Fechtkunst noch nicht erreicht hatte. Verstärktes Üben, Meditation, sowie das Studium verschiedener Künste führten zur Erleuchtung, die ihm nach eigenen Angaben mit 50 Jahren widerfuhr. Die höchste Stufe erreichte er durch die Übertragung der "Tugenden der Schwertkunst" auf andere Künste und handwerkliche Fähigkeiten. (Vgl. MIYAMOTO 1983, S.48)

Die Betrachtung von Zen und Fechtkunst legt die Frage nahe, warum Zen Eingang in die Fechtkunst finden konnte? Es muß angenommen werden, daß die Erklärung in den Gemeinsamkeiten von Samurai und Zen-Mönchen liegt. Ein asketischer Lebensstil, absolute Selbstdisziplin sowie ein Bewußtsein, das dem Tode gegenüber wertneutral sein sollte, sind zu nennen. (Vgl. FÖRSTER 1983, S.220)

Außerdem hatten sich sowohl Krieger als auch Mönche mit den Kriegskünsten zu befassen. Zahlreiche Klöster waren seit der Kamakura-Zeit zu politisch bedeutenden Machtfaktoren geworden, so daß auch sie Angriffen ausgesetzt waren. (Vgl. HALL 1968, S.119)

Was für den einen handwerkliches Rüstzeug war, diente dem anderen als Mittel des Selbstschutzes. Nach Weber sind dem Zen Eigenschaften nachzuweisen, die dem Weltbild des einfachen und selbstlosen Kriegers sehr nah kamen: Ablehnung allen Buchwissens, Disziplinieren des Geistes und Unempfindlichkeit des eigenen Körpers gegen die Außenwelt. Die Meditationsübungen des Zen schufen ein geeignetes Mittel für den pragmatisch eingestellten Samurai um die Eigenschaften Härte und Selbstdisziplin zu verinnerlichen. Die anfängliche Protektion des Zen durch die regierende Militäraristokratie könnte auf diesen Zusammenhang zurückgeführt werden.

Verschiedene Elemente des Zen sind, wie auch in anderen japanischen Kampfkünsten, im Kendo noch nachzuweisen. So wird die Fechthalle mit dem Begriff Dojo (Ort der Erleuchtung) bezeichnet, der seinen Ursprung im Zen-Buddhismus hat. (Vgl. HERRIGEL 1985, S.93)

Vor und nach dem Üben erfolgt im Kniesitz eine Phase der inneren Sammlung, die aufgrund ihres meditativen Charakters den Versenkungsübungen des Zen zuzuordnen ist.

Das kampfkunstspezifische Lehrer-Schüler-Verhältnis und die Lehrmethoden sind auf das Verhältnis zwischen Zen-Meister und Laie zurückzuführen. Die Annahme, die Lehrer-Schüler-Beziehung sei vom Konfuzianismus geprägt worden und entspräche der Treuebeziehung zwischen dem Lehnsherrn und seinem Vasallen (Vgl. u.a. FREDERSDORF 1986, S.87), kann nicht bestätigt werden.

Es darf nicht unberücksichtigt bleiben, daß der Konfuzianismus Klassen- und Rangstufen fixierte, die starr und undurchlässig sein sollten. Anders die Beziehung zwischen Lehrer und Schüler, die flexibel und durchlässig war. Der Lehrer bzw. Meister stellte kein fixiertes

Ordnungsorgan dar, das als unüberwindbar galt. Der Wert der Beziehung lag gerade in der Absicht des Meisters, seinen Schüler durch die Phase des Lernens, die er selbst durchlebt hatte, zur Meisterschaft zu führen. Hatte der Schüler die Meisterschaft erlangt, trat er an die Stelle seines Lehrers, der sich nun zurückziehen konnte. Sugawara gibt für die Fechtkunst Beispiele.

(Siehe SUGAWARA 1985, S.182) Es bleibt festzuhalten, daß sich das dynamische Verhältnis zwischen Meister und Schüler gänzlich von der statischen Lehnsherr-Vasall-Beziehung unterscheidet.

Der Lehrer wird durch die technische und psychische Überlegenheit zum Vorbild, das auch nach der Übung - im Alltag - noch zählt. Die in der Fechtkunst typische Lehrmethode des Vormachens veranlaßt den Schüler zum Nachmachen im Sinne eines Imitationslernens. Die nonverbale, körperhafte Lehrmethode des Kendo ist am Übungskampf zu verdeutlichen:

"Der Lehrer unterbindet die inkorrekte Körper- und Geisteshaltung wie auch die einseitige Anwendung von Angriffs- oder Verteidigungsmethoden. Er zeigt dem Kendotreibenden, was richtig und falsch ist, indem er nur korrektes und zum Erfolg führendes Handeln duldet, den inkorrekten Angriff entsprechend abwehrt und auf diese Weise die Fähigkeiten des Schülers entwickelt." (OSHIMA / ANDO 1979, S.22)

Umfassende Begründungen entfallen, da davon ausgegangen wird, daß der Schüler die Bedeutung seines Handelns ohne Beherrschung des Handwerklichen nicht erfassen kann. Das hieraus abzuleitende ständige Üben und Wiederholen der Grundtechniken ist mit dem vom Zen geprägten Grundsatz; "Mit dem Körper begreifen" zu verbinden. Hat der Körper "begriffen", ist die Technik verstanden und richtig ausgeführt worden. Hieraus resultiert die Geist-Körper-Einheit in der Fechtkunst, die zu einem Wesensinhalt des Kendo geworden ist. Eine Technik oder ein Hieb ist nur dann korrekt ausgeführt, wenn die Einheit von Körperbewegung und willkürlicher Handlung, ausgedrückt im Kampfschrei (Kiai), und in der sachgemäßen, einem Schwert entsprechenden Handhabung des Shinai zu erkennen ist. Es wird als "Geist-Schwert-Körper-Einheit" (Ki Ken Tai Ichi) bezeichnet. Heute gibt es im Kendo nur noch wenige Vertreter einer reinen Zen-Lehre, für die die Verknüpfung von Kendo und Zen durch Meditationspraxis einen Ausschließlichkeitsanspruch besitzt.

Obwohl die Einflußnahme der Elemente des Zen auf die Fechtkunst tiefgreifend war, darf die Bedeutung des Konfuzianismus für die Fechtkunst nicht unterschätzt werden. Vor allem in der Edo-Zeit beeinflusste der Konfuzianismus die japanische Gesellschaft im allgemeinen und die Kriegerklasse im besonderen. Der Konfuzianismus, der von der ethischen Natur der Ordnung ausgeht, diente in der Edo-Zeit als Legitimierung der Klassengesellschaft, wodurch die Feudalordnung als Gesellschaftsordnung erhalten blieb. Der konfuzianisch geprägte Bushido forderte die Einhaltung ethischer Werte, auch für die bislang von Shinto und Zen

geprägte Fechtkunst. Die wahre Meisterschaft in der Fechtkunst war nach konfuzianischer Auffassung nur im Einklang zu erreichen, "mit den im Universum verankerten ethischen Grundprinzipien der Menschlichkeit, Sittlichkeit und Loyalität" (KAMMER 1986, S.8).

Perfekte Fechtkunst durch technische und geistige Vollendung besaß demnach allein noch keinen Wert. Erst durch den Nutzen für Staat und Gesellschaft wurde die Fechtkunst nach konfuzianischer Auffassung wertvoll.

Zweifellos wird hier der Versuch erkennbar, den Konfuzianismus als höchsten gesellschaftlichen Wert zu errichten, um den Einfluß des Buddhismus zu schwächen. Vor allem die angestrebte Absichtslosigkeit des Individuums im Zen stand im krassen Gegensatz zu den kollektiven Inhalten des Konfuzianismus. Die aufgesetzten Aspekte des Konfuzianismus haben allerdings den in der Fechtkunst verinnerlichten Zen-Buddhismus nicht verdrängen können. Trotzdem besetzte der Konfuzianismus Freiräume, die vor allem im ethisch-moralischen Bereich zu Ergänzungen in der Fechtkunst führten.

Heute regelt der Konfuzianismus in den Kampfkünsten die Etikette. (Vgl. FÖRSTER 1983, S.218) Der in der Fechtkunst vorkommende Begriff Rei gi ist auf zwei der vier "unabdingbaren Grund-Tugenden" des Konfuzianismus zurückzuführen. (Vgl. KAMMER 1986, S.99)

Rei umfaßt korrektes Verhalten im Sinne von Schicklichkeit, während Gi Rechtschaffenheit bezeichnet. Der Begriff Reiho steht im Kendo für die äußere Form und bezeichnet aufrichtiges und respektvolles Verhalten den Übungspartnern gegenüber.

Statuszuweisungen im Dojo werden durch konfuzianische Elemente geregelt; eine hierarchische Ordnung als Sozialordnung wird in den Kampfkünsten durch das Kohai-Sempai-System festgelegt. Der Ältere steht rangmäßig über dem Jüngeren. Alter bezieht sich hierbei jedoch nicht auf das Lebensalter, sondern auf den Zeitraum in dem Kendo insgesamt betrieben wurde. Hieraus werden spezifische Sitzrangordnungen und die Seitenzuweisungen beim Üben abgeleitet. Das Gebot der Treue gegenüber Lehrer und Dojo-Gemeinschaft - ein Relikt des konfuzianisch beeinflussten Lehnsherr-Vasall-Verhältnis - ist auch in der Gegenwart noch verpflichtend. Anhand der Ordnungsstruktur des Kendo läßt sich beweisen, daß die Dogmen der konfuzianischen Glaubenslehre noch gültig sind. Die Erscheinungsform der Fechtkunst ist durch die sie ergänzenden Ordnungsformen konfuzianischer Elemente erweitert worden.

Aus der Betrachtung der religiösen, philosophischen und ethischen Einflüsse auf die Fechtkunst kann gefolgert werden, daß verschiedene Ideen in der Fechtkunst nebeneinander

existieren können. Die Koexistenz unterschiedlicher Elemente läßt sich am Beispiel des legendären Meisterfechters Yagyu Munenori (1571-1646) verdeutlichen.

Munenori und alle weiteren Vertreter der Yagyu Shinkage Ryu, - einem heute noch existierenden Fechtstil - waren eng mit dem Zen verbunden. Der befreundete Zen-Mönch Takuan (1573-1645) verfaßte für Munenori das, als die wichtigste Schrift zur Zen-orientierten Fechtkunst geltende Traktat "Das unbewegte Begreifen" (jap. Fudochi Shinmyoroku, eng. Übers. 1986), welches die Fechtkunst ganz im Sinne des Zen interpretierte. Der Einfluß auf Munenori war evident:

"Für Munenori war Schwertkampf viel mehr als die Kunst der Entwicklung von Fechttechniken, es war das Leben selbst, das dazu beitrug, daß Selbst zu tainieren." (SUGAWARA 1985, S.126)

Der Wert Munenoris für die vorliegende Betrachtung ergibt sich nicht aus seiner Zen-orientierten Fechtkunst, sondern aus der Tatsache, daß er gleichzeitig den ethischen Grundprinzipien des Konfuzianismus gerecht werden konnte. Obwohl er als einer der berühmtesten Vertreter des Zen in der Fechtkunst galt, war sein Verhalten gegenüber Staat und Gesellschaft höchst loyal. Ganz im Dienste staatlicher Macht stieg Munenori bis zum Fechtlehrer des Kronmarschalls (Shogun) auf. Auf dem Höhepunkt seines Erfolgs - Munenoris Status entsprach dem eines Feudal-fürsten - galt er als enger Vertrauter des Shogun Tokugawa Iemitsu.

Aus der ambivalenten Meisterschaft Munenoris in Zen-Buddhismus und Konfuzianismus ergibt sich kein Widerspruch. Vielmehr wird der dynamische Entwicklungsprozeß der Fechtkunst deutlich, deren Inhalte von der momentan vorherrschenden Glaubenslehre beeinflußt wurden. Dabei deckten Elemente des Shinto, Zen und Konfuzianismus verschiedene Teilbereiche in der Fechtkunst ab. Die historisch bedingte Ergänzung der Lehren führte zu einer untrennbaren Einheit in der Fechtkunst.

Verfall und Übergang

Die weitere Entwicklung in der Fechtkunst war maßgeblich vom Niedergang der Kriegerklasse in der Edo-Zeit gekennzeichnet. Die aus dem Konfuzianismus abgeleitete Klassenordnung konnte den Machtanspruch der Samurai in einer durch Frieden begründeten Ordnung nicht rechtfertigen. Die Rangordnung entsprach jenen Kriegszeiten, in denen die Macht der Kriegerklasse keiner weiteren Legitimierung bedurfte. Der Frieden hatte die Krieger nicht nur ihrer Lebensgrundlage beraubt, (Vgl. YAMAMOTO 1986, S.112) sondern ihnen auch die legitimen Machtansprüche als Standeselite entzogen. Obwohl der Bushido im konfuzianischen Sinne den höchsten Ausprägungsgrad erfuhr, blieben die Versuche der

Militärregierung, den Krieger zum "Herrscher als Edelmann" mit Vorbildfunktion umzuerziehen, zweifelhaft. Maßnahmen wie das Studium der Literatur (Bun) zusammen mit der militärischen Ausbildung (Bu) der Krieger im Sinne des Leitspruches Bun Bu Ichi (Literatur und Kriegskunst) bleiben weitgehend erfolglos. (Vgl. HALL 1968, S.194) Statt dessen offenbarte sich ein Widerspruch zwischen wirtschaftlicher und macht-politischer Realität. Die Bauern hatten für die Versorgung der unverhältnismäßig großen Samurai-Klasse zu sorgen, die immer mehr in finanzielle Abhängigkeit zu den Kaufleuten geriet.

Das Dilemma der Edo-Zeit lag darin, daß die Überführung der Feudalgewalten in eine zentralistische Regierungsform einen Anachronismus darstellte, der zwangsläufig zum Niedergang des Kriegerturnis führte. Kammer gibt hierfür das 18. Jahrhundert mit Entstehung der großbürgerlichen Kultur in Tokyo an. (KAMMER 1969, S.21) Die allmähliche Lockerung der starren Standeshierarchie war für die bislang klassenspezifische Fechtkunst bedeutend.

Nach Osawa verzeichneten die Fechtschulen seit Ende des 17. Jahrhunderts einen starken Zulauf seitens der Bürger- und Bauernschaft. Die Ursachen sind auf die Korruption und Verweichlichung der Samurai zurückzuführen, die ihrer Aufgabe, Schutz zu gewähren, nicht mehr gerecht wurden. Die Fechtkunst bot für diese Volksschichten ein geeignetes Mittel, die Notwendigkeit des Erlernens einer Waffentechnik mit der äußerlichen Darstellung von Statusgewinn zu verbinden. Seit etwa 1850 konnten Kaufleute und Bauern durch Geldzahlungen in den Stand der Samurai aufsteigen oder sich von Kriegerfamilien adoptieren lassen. Andere ließen ihre Söhne von einem Samurai in den Kriegskünsten ausbilden. (Vgl. PIPER 1976, S.61)

Ausgehend von der Tatsache eines allgemeinen Interesses am Statuswert der Samurai-Klasse darf angenommen werden, daß die aufstrebenden Stände die Symbole ihrer Kriegerelite adaptierten, um äußerlich die Identifikation mit den Samurai darzustellen. Das jedoch, war das Ende der Fechtkunst als Merkmal der Kriegerklasse.

Die Meiji-Reform, führte durch die Rückführung der kaiserlichen Zentralgewalt zu einem sozialen Umschichtungsprozeß, der auch Veränderungen in der Fechtkunst hervorbrachte. Erstmals konnte das Volk eine nationale Selbstbesinnung entwickeln, die vorher aufgrund der Feudalstrukturen nie vorhanden war. Die Figur des Kaisers wurde zur Symbolfigur der Volkseinheit. Der Shinto legitimierte den Kaiser als Oberhaupt aufgrund seiner göttlichen Abstammung; die Übersteigerung vom Staats-Shinto zum Nationalismus ließ nicht lange auf sich warten. Die Abschaffung des Ständesystems führte zu schwerwiegenden sozialen Rückschlägen für die Samurai. Das Schwert-Edikt von 1876 entzog ihnen das Recht zum Tragen der Schwerter. Diese Maßnahme ist vergleichbar mit Hideyoshis Schwertjagden, denn beide Praktiken zielten auf die Entwaffnung einer system-oppositionellen Gruppe ab. Diese Entwaffnungsmaßnahme der Zivilisten unterstreicht den symbolischen Wert des Schwertes für die Legitimierung von Gewalt. Kenjutsu wurde 1879 ins Ausbildungsprogramm der Polizeikräfte aufgenommen, die seit 1874 wieder mit Schwertern ausgerüstet waren. Diese im Zeitalter der Feuerwaffen ungewöhnliche Maßnahme macht den für die Meiji-Restauration

typischen Umschichtungsprozeß erkennbar, allerdings hier im Sinne legitimer bzw. staatlicher Gewalt. Die Bewaffnung und Ausbildung der Polizei mit Schwertern ist als eine symbolische Rückführung der legitimen Gewalt in die Hände des Staates zu deuten, denn mehrere Jahrhunderte oblag diese Gewalt den Feudalfürsten. Die Tatsache, daß 1880 die besten Fechter sämtlicher Schulrichtungen vom Polizeihauptquartier als Kendo-Lehrer eingestellt wurden, unterstützt die These.

Die zivile Bevölkerung interessierte sich zu Beginn der Meiji-Zeit nur wenig für die Fechtkunst, da nach Öffnung des Landes westliche Wissenschaft und Technik größere Anziehungskraft ausübten als überkommene, traditionelle Wertmuster. Trotzdem konnten einige arbeitslos gewordene Fechtlehrer ab 1873 ein breites Publikum mit öffentlichen Fechtvorführungen (Gekken Kogyo) begeistern. (Vgl. SASAMORI / WARNER 1976, S.49) Doch die Popularität der Gekken Kogyo konnte nicht darüber hinwegtäuschen, daß die einschneidenden Veränderungen der Meiji-Zeit keinen Platz mehr für die mit dem Schwert betriebene Fechtkunst ließen. Hier ist die Grenze zwischen feudaler und moderner Fechtkunst zu ziehen, da seither der Kampf keine potentielle Todesbedrohung mehr darstellte.

Kendo als Erziehung

Nach der Meiji-Restauration erfolgte - ausgelöst von der Oligarchie des ehemaligen Kriegeradels - eine Neubelebung des Konfuzianismus. Die Meiji-Reform war eine Machtverschiebung innerhalb der Feudalschicht der Samurai, deshalb ist der Begriff, "Restauration" zutreffend. Die Restauration der kaiserlichen Gewalt jedoch wurde nur scheinbar vollzogen, denn die Macht lag bei den gegensätzlichen Gruppen der konservativen, traditionellen und den progressiven Samurai. (Vgl. MURAKAM 1986, S.174)

Die schulische Erziehung wurde von der konfuzianischen Morallehre geprägt (Vgl. SASAJIMA 1972, S.221) und die alten Kriegskünste als Mittel der Erziehung entdeckt. Der Wert der Fechtkunst - jetzt vornehmlich mit Bambusschwert und Schutzrüstung betrieben - lag in persönlichkeitsbildenden und moralisch erziehenden Aspekten. Die neue Bezeichnung Kendo belegte die erzieherische Funktion. Ando hat den Funktionswandel der Fechtkunst anhand der japanischen Schriftzeichen (Kanji) für Kendo nachgewiesen. (Vgl. ANDO 1985)

Das Bildzeichen Ken beinhaltet das Zeichen für Katana - ein gewölbtes Schwert mit einer Schneideseite - und ein Zeichen, das als Schmuckstück gedeutet wird. Zu beiden Seiten herunterhängend und oben zusammenkommend bildet es eine Einheit, ähnlich den zur Spitze hin zusammenlaufenden Schneideseiten eines geraden Schwertes. Demnach beschränkt sich das Zeichen für Ken nicht auf die Verwendung des Schwertes - Katana -, sondern legt ein erweitertes Verständnis fest, das auch die Verwendung des Shinai - also eines nicht tödlich wirkenden Schwerterersatzes - umfaßt.

Kendo - übersetzt als "Weg des Schwertes" - beinhaltet die besondere Bedeutung des Schriftzeichens für Do, also Lebensweg, die auch schon in den anderen Beiträgen geschildert wurde. Der Zirkelschluß zur Ausgangsbetrachtung wird in der gültigen Definition des "Alljapanischen Kendoverbandes" deutlich:

"Unter Kendo versteht man einen Weg der Menschenbildung, bei dem man sich entsprechend der Gesetzmäßigkeiten des Ken übt." (ANDO 1985, S.7)

Damit hatte das Fechten mit dem Shinai einen neuen Sinn erhalten. Allerdings ist die pädagogische Sinngebung einer ehemaligen Kriegskunst kritisch zu hinterfragen, vor allem dann, wenn, wie im Falle der Meiji-Restauration, reaktionäre Kräfte die politische Entwicklung steuerten.

Die Aspekte, die zur Einführung des Kendo in den Schulunterricht führten, waren nicht pädagogischen Ursprungs im Sinne eines humanistischen Ideals. Vielmehr orientierte sich Erziehung am alten konfuzianischen Ideal, das die Kriegskünste eindeutig in den Dienst nationalistischer Interessen stellte. Hier ist auch die Gründung der "Großjapanische Gesellschaft der ritterlichen Tugenden" (Dai Nihon Butokukai) von 1895 einzuordnen.

Die Butokukai - eine erzkonservative Vereinigung - machte sich die Pflege der Kriegstugenden zur Aufgabe und empfand die Aufnahme des Kendo in die Lehrpläne der Schulen als höchste Notwendigkeit - 1906 wurde dem Rechnung getragen. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.175) Damit war die Fechtkunst zum ideologischen Instrument geworden, besonders kenntlich zu machen am Übergang von feudaler zu moderner Fechtkunst: kollektive Aspekte des Nationalismus ersetzten in der Fechtkunst die individuellen Teile.

1911 führte ein reformierter Sekundarschulerlaß zur Aufnahme des Kendo als Pflichtfach an Mittelschulen (Vgl. KAMMER 1969, S.23), sodaß Kendo zum Mittel der Volkserziehung wurde. Der ideologische Mißbrauch des Kendo in der Folgezeit wird verständlich, wenn der japanische Erziehungsbegriff der Meiji-Zeit durch "Disziplinierung" ersetzt wird. Der wachsende Militarismus der Taisho- (1912-1926) und Showa-Zeit (1926-1989) stellte Kendo in den Dienst vormilitärischer Erziehung und zielte auf das Herstellen bzw. Erhalten von Wehrfähigkeit im japanischen Volke ab. (Vgl. SASAJIMA 1972, S.225) Die Kampfkünste erfuhren so eine "militärische Renaissance" (FRELESDORF 1986, S.108). Ein Relikt der Verbindung von Nationalismus und Kampfkünsten ist heute noch im Kendo vorzufinden: In jedem Dojo ist die japanische Nationalflagge angebracht!

Shinai als Schwert

Nach dem Zweiten Weltkrieg verbot die amerikanische Besatzungsmacht sämtliche Kampfkünste - auch Kendo. Hieraus resultierte die Entstehung des Shinai Kyogi, einer Übergangsform des verbotenen Kendo. Ausrüstung und Fechtgerät ähnelten dem europäischen Fechten, die Kampfweise wurde abgewandelt, der Kampfschrei entfiel. Als reine Sportart betrieben, schuf es die Basis für einen sportlichen Neubeginn des Kendo nach der Wiedererlangung der Souveränität. Im Jahre 1952 endete mit Inkrafttreten des Friedensvertrages die Besetzung Japans. Seitdem durfte Kendo wieder offiziell gelehrt werden, was das Ende des Shinai Kyogi bedeutete.

Die Entwicklung zur Sportform wurde allerdings schon lange vorher durch Einführung des Shinai begünstigt. Die Entwicklung des Fukuro Shinai ist als wichtige Innovation in der Fechtkunst aufzufassen. Das Fukuro Shinai ermöglichte ein realistisches Üben, da die Techniken ausgeführt werden konnten, ohne den Übungspartner zu verletzen. Obwohl eines der bekanntesten Duelle der japanischen Fechtgeschichte bereits 1563 (Siehe SUDAWARAI 1985, S.97-100) mit Holzsword und Fukuro Shinai ausgetragen wurde, wird die allgemeine Einführung des Shinai mit 1760 angegeben. (Vgl. SASAMORI I WARNER 1976, S.44). Die Entwicklung einer Schutzrüstung vervollständigte die Kendo-Ausrüstung, wie sie bis heute nahezu unverändert verwendet wird.

Mit der geschilderten Entwicklung ist ein Prozeß der "Verselbständigung des Shinai" verbunden, an dessen Ende die ausschließliche Verwendung von Shinai und Schutzrüstung stand. Ursprünglich zum Zweck des realistischen Übens entstanden, trat das Shinai an die Stelle des Schwertes. Das Bambussword löste sich von der Funktion eines Ersatzes, indem Techniken entstanden, die teilweise nur mit dem Shinai, aber nicht mehr mit dem Schwert umzusetzen waren. (Vgl. SUGAWARA 1985, S.203)

Die Verselbständigung des Shinai war ein erster Schritt, der von der realen Schwerttechnik zur sportlichen Variante führte. Bemerkenswert ist, daß in den heutigen Wettkampffregeln das Shinai als Schwert bezeichnet wird.

Schläge sind nur gültig, wenn mit der imaginären Schneideseite des Shinai getroffen wird. Die Handhabung des Shinai soll der eines (Stahl-) Schwertes entsprechen. Das Zusammenspiel von Geist, Schwert und Körper (Ki Ken Tai Ichi) in einer Aktion ist ebenfalls auf den originären Hintergrund zurückzuführen, der mit Hilfe der Regeln symbolisch erhalten bleibt.

Regeln sind seit der Taisho- und Showa-Zeit in einfachster Form vorhanden. Zwei Kampfrichter regelten den Wettkampf auf einer nicht fixierten Kampffläche. Gekämpft wurde bis einer der Kämpfer einen gültigen Treffer erzielte. Es existierten keine zeitlichen Vorgaben oder Vorschriften über Länge und Gewicht des Shinai. Ein strukturierter Bezug zum realen Kampf war noch festzustellen.

In der Gegenwart hat sich das verändert, denn der Wettkampf präsentiert sich als präzises Regelsystem, ganz im Sinne des sportlichen Leistungsvergleichs mit dem Charakteristikum der Chancengleichheit. Die künstlich erzeugte gleiche Ausgangssituation war im Existenzkampf nie vorhanden. Kampfzeit, Kampffläche sowie Gewicht und Länge des Shinai sind exakt festgelegt. Das Wettkampfgeschehen wird von drei Kampfrichtern geregelt. Im Wettkampf müssen mindestens zwei gültige Treffer erzielt werden.

Die einsetzende Versportlichung des Kendo nach 1952 steht im Kontext des ideologischen Mißbrauchs der Fechtkunst in vorangehenden Epochen. Im Zuge der allgemeinen Demokratisierung der japanischen Gesellschaft wurde auch für die Fechtkunst eine neue Sinngebung angestrebt. Nur durch deutliche Veränderung ihrer Inhalte gegenüber denen der ideologisierten der Taisho- und Showa-Zeit konnte Kendo in der demokratischen Gesellschaft der Nachkriegszeit fortbestehen. So werden heute dem Kendo analog zur Gesellschaftsordnung demokratische Inhalte zugewiesen. Das heutige Kendo soll persönlichkeitsbildende Aspekte vermitteln, die dem vorherrschenden Demokratieverständnis gerecht werden. Allerdings verweist Morikawa auf ein personenabhängiges, unterschiedliches Verständnis von Demokratie in den Kampfkünsten. Vergnügen am sportlichen Wettkampf, Erlernen einer Selbstverteidigungstechnik, Übung zur Gesundheitserhaltung sowie Schulung der "Geistesdisziplin" werden angeführt. (Vgl. MORIKAWA 1983, S.20)

Die Frage, ob Kendo als Sportform demokratische Inhalte vermitteln kann, soll hier nicht diskutiert werden, weil der Versuch dem Kendo demokratische Eigenschaften nachzuweisen, eine Bedeutung aufzeigen würde, die mit der Demokratisierung überwunden werden sollte: die Ideologisierung der Fechtkunst!

Im Kendo sind bestimmte Begriffe durch neue mit sozialer Bedeutung ersetzt worden. So ist der Gegner heute zum "Partner" geworden. Die Hauptbedeutung des Kendo liegt nicht mehr im "Gegeneinander", sondern im "Miteinander" bei der gemeinsamen Bewältigung gesellschaftlicher Probleme. (Vgl. OSHIMA / ANDO 1979, S.13) Die wichtigste Bedeutung des Kampfes liegt im "Bewußtmachen" der eigenen Unzulänglichkeiten, die durch die Treffer des Partners offenkundig werden, da das Gegenüber zum eigenen Spiegelbild wird. Ob allerdings dieser Anspruch immer eingelöst werden kann, muß dahingestellt bleiben.

Generalisierung und Hierarchie

Die heutige Erscheinungsform der Fechtkunst ist durch einen Prozeß der Vereinheitlichung geprägt worden, der im Kontext der hierarchischen Struktur der japanischen Gesellschaft steht. Die zentralistischen Bestrebungen seit der Meiji-Zeit führten zur Generalisierung der verschiedenen Fechtschulen, denn seitdem Kendo als Erziehungsmittel Bedeutung gewann, war eine einheitliche Schulrichtung notwendig geworden.

Ein Kennzeichen des Generalisierungsprozesses war die Einführung einer allgemeinen Lehrform. Dem Kendo wurde die ritualisierte Form der Kata zugrunde gelegt, die sich aus verschiedenen Schulrichtungen der Fechtkunst zusammensetzte. Die Beziehung von Fechtkunst und Kata war schon von alters her gegeben, da Kata eine Übungsform des freien Kampfes war. Die Behauptung Försters, die Kata seien ein Ersatz des Kampfes in der wettkampffreien Zeit gewesen (Vgl. FÖRSTER 1983, S.226), ist nicht zutreffend, da sie von falschen Tatsachen ausgeht. Den obigen Ausführungen ist zu entnehmen, daß sich die feudale Fechtkunst nie von der Bewährungsprobe des Kampfes gelöst hatte. Der Schwerpunkt der Kata lag auf dem Erlernen der Grundtechniken für die Kampfanwendung. Eine Ablösung vom Kampf, also die Verselbständigung der Kata, trat nicht ein. Die heute gelehrteten Kata - eine Synthese der besten Techniken verschiedener Schulrichtungen - wurde als technischer Leitfaden zur einheitlichen Unterweisung im Kendo konzipiert. Die Bezeichnung "Japanische Kendo-Formen" (Nihon Kendo Kata) verdeutlicht das generalisierende Anliegen. Die neuen Kata stellten das erste Gemeinschaftsprodukt der Fechtkunst dar und sind als Konvention der Fechtgesellschaft entstanden.

Kata sind Formen, und die Form verbindet nach Berque den einzelnen mit der Gemeinschaft. (Vgl. BERQUE 1986, S.35) Folglich sind Kata als Ausdruck der sich konstituierenden Fechtgemeinschaft aufzufassen. Hier ist auch die Forderung älterer Kendo-Lehrer nach intensivem Kata-Training einzuordnen, die als Pflege von Tradition im Kendo, resultierend aus dem Bedürfnis nach gemeinsamen Werten, interpretiert werden kann. Auf die Bedeutung von Tradition für das japanische Volk wurde bereits hingewiesen.

Ein weiteres Kennzeichen des Generalisierungsprozesses ist das Rangsystem, das erst nach dem Zweiten Weltkrieg überarbeitet und offiziell eingeführt wurde. Zuvor regelte die Butokukai die offizielle Vergabe von Rangtiteln für Kendo-Meister. Ein einheitliches Graduierungssystem existierte noch nicht. Dan-Grade wurden schulintern bis zum fünften Dan vergeben. Die Rangtitelvergabe gilt als Beginn eines hierarchischen Graduierungssystems in der Fechtkunst. Gegenwärtig werden von der Nachfolgeorganisation der Butokukai, dem "Alljapanischen Kendoverband" (Zennippon Kendo Renmei) Graduierungen vom ersten bis zehnten Dan nach bestandener theoretischer und praktischer Prüfung vergeben.

Die Einführung eines Graduierungssystems scheint mit den Reformen der Meiji-Restauration und den Demokratisierungsbemühungen der Nachkriegszeit unvereinbar. Jedoch muß die Ausgangssituation berücksichtigt werden, in der Japan nach 1945 eine gleichermaßen physisch wie moralisch zerstörte Nation war. Die Demokratisierungsbestrebungen der USA modifizierten die Institution des Kaisertums anstatt es abzuschaffen, gewissermaßen als psychologische Ordnungsgröße für das demoralisierte Volk. Verbunden mit dem Fortbestand des Kaisertums war die vertikale Ein- und Unterordnung in ein hierarchisches System - ein kultur-spezifisches Erbe, das heute noch in der japanischen Gesellschaft nachzuweisen ist.

Sämtliche Bezugssysteme von Japanern wie Familie, Schule, Universität und Firma sind hierarchisch gegliedert. Hierzu zählt auch Kendo, das gemäß des vorliegenden Aufsatzes einen gesellschaftlichen Teilbereich darstellt. Hierarchie im Kendo wird an einem exakt definierten System von Rangbezeichnungen festgemacht. Der Wert des Schulfachs Kendo könnte in seiner Sozialisierungsfunktion als Vermittler hierarchischer Strukturen der japanischen Gesellschaft liegen, denn im Kendo sowie in allen anderen Budo-Arten wird eine der Gesellschaft ähnliche Struktur erlebt.

Die hierarchische Klassifizierung im Kendo erfüllt für den einzelnen eine wichtige soziale Bedeutung, denn sie stellt für ihn die Operationalisierung sozialer Entwicklungsphasen dar. Analog zur japanischen Gesellschaft ist der Status des einzelnen exakt bestimmt, und im Kendo an der zugewiesenen Graduierung, am Dan-Grad, zu erkennen. Der Entwicklungsprozeß bleibt dadurch überschaubar und kontrollierbar. Gleichzeitig wird jedes Individuum einer sozialen Gruppe zugeordnet, aus der es seine Identität schöpft. Das Individuum "wird" zur Graduierung, die ihm zugewiesen wurde. Unabhängig von Person und Name, wird die soziale Rolle, die mit dem Rangstatus verbunden ist, eingenommen. Man ist fünfter Dan! Erinnert sei an die veränderliche Entität des japanischen "ego", das sich in einer nicht fixierten Reihe sozialer Rollen ausdrückt.

Das Kendo-System der Gegenwart unterscheidet sich vom starren Klassensystem der Feudalzeit durch Flexibilität. Ein Aufstieg in der sozialen Rangliste ist bedingt möglich geworden. Die Statuszuweisung wird nicht mehr ausschließlich durch Geburt und Alter geregelt. Die Bewertung des Alters, oder besser des Zeitraums der Zugehörigkeit zum Bezugssystem (Senioritätsprinzip), wird mit "Leistung" verknüpft. So ist durch Bestehen einer Graduierungsprüfung (Dan-Prüfung) - ein Aspekt der Leistungsgesellschaft? - ein Statusgewinn gewährleistet, der sich im Aufstieg in eine höhere Dan-Gruppe niederschlägt.

Leistung und Erfahrung

Statushierarchie und Philosophie des Kendo sind miteinander verknüpft. Der Do-Begriff verweist auf die Bedeutung des Alters, bzw. des Erfahrungszeitraumes, für die Kendo-Entwicklung. Da sich Kendo als Lebensweg definiert, wird Erfahrung höher bewertet als Leistung. Ohne die nötige Erfahrung kann, nach dem Verständnis alter Kendo-Lehrer, das Wesen des Kendo nicht erfaßt werden. Die Begriffe Leistung und Erfahrung werden deutlich voneinander getrennt. Leistung, als Produkt des ständigen Übens, schafft die Voraussetzung zum Erwerb von Erfahrung. Diese entsteht unwillkürlich in einem langjährigen Reifeprozess.

Hingegen kann Leistung vom Einzelnen bewußt und willkürlich, z.B. durch Trainingseinsatz, beeinflußt werden. Erfahrung ist im Kendo mit "intuitivem" Erfassen der Situation zu umschreiben. Der vom Zen geprägte Grundsatz "Mit dem Körper begreifen" verweist auf die Notwendigkeit des Übens - also auf die Aneignung von Erfahrung.

Die Tatsache, daß mit zunehmendem Alter die Leistungsfähigkeit abnimmt, hat für die Gesamtfertigkeit im Kendo keine negative Bedeutung, denn im Idealfall wird physische Leistungsfähigkeit durch psychische ersetzt. Nur so ist dieses, fast täglich in Kendo-Gruppen großer Universitäten zu beobachtende Phänomen, zu erklären, daß alte Kendo-Lehrer - mitunter im Alter zwischen 60 und 70 Jahren junge Spitzenkämpfer im Übungskampf treffen und besiegen können.

Durch die Zunahme des geistigen Anteils erreicht Kendo eine höhere Qualitätsstufe, die es nach der Philosophie des Kendo zu erreichen gilt. Eine Gleichwertigkeit von Physis und Psyche in der Kendo-Fertigkeit wird für das Alter zwischen 40 - 45 Jahren angenommen. Die Anerkennung des Alters im Kendo-System findet hier seine Grundlage. In konventionellen Sportformen ist vergleichbares nicht vorzufinden. Anders als beispielsweise das "Altherrentennis" wird das Kendo der Senioren nicht abqualifiziert, sondern als höchste Stufe gewürdigt. Leistungsvergleiche alter Meister unterscheiden sich deutlich von den sportlichen Wettkämpfen junger Kämpfer. Kampfrichter existieren bei diesen Auseinandersetzungen nicht. Der Kampf soll, ähnlich dem realen Schwertkampf, für sich selbst sprechen. Die Bambusschwerter sind wieder zu richtigen Schwertern geworden!

Fechtkunst - Gewalt - Gesellschaft

Im Kendo ist im Vergleich zu anderen Sportarten ein hoher Anteil physischer Gewalt legitimiert, der sich in der Entwicklung der Fechtkunst graduell veränderte. Die extremste Form körperlicher Gewalt, der existentielle Kampf auf Leben und Tod, bedurfte keiner Gewaltkontrolle. Im Laufe der gesellschaftlichen Entwicklung wandelte sich die ungebundene Gewalt des Kampfes zu einer an Regeln gebundenen Gewalt des sportlichen Wettkampfes. Die Regeln legitimieren Gewalt, die im sportlichen Wettkampf freigesetzt und wieder beendet wird. Allgemein wird alles, was über den fixierten Rahmen hinausgeht, als "roh", "animalisch" oder "unzivilisiert" verurteilt, unabhängig davon, ob der Grad der zulässigen Gewalt von einer anderen Phase gesellschaftlicher Entwicklung bestimmt worden ist. So muß das Taryu Jiai aus heutiger Sicht als "Verrohung" bezeichnet werden. Hier aber, könnte Elias' Theorie des Prozesses der Zivilisation ansetzen (Vgl. ELIAS 1988), die von der Annahme einer veränderten, entwicklungsbedingten gesellschaftlichen Auffassung gegenüber physischer Gewaltanwendung ausgeht.

Anhand des Schwertes kann der japanischen Gesellschaft eine veränderte Gewaltstruktur nachgewiesen werden. Das Schwert in der Fechtkunst, ein Symbol für Gewalt und Tod in der Feudalzeit, wurde zunehmend durch Holzsword und Fukuro Shinai ersetzt. Das Schwert-Edikt (1876) setzte den Schlußpunkt; das Tragen von Schwertern wie auch deren Gebrauch wurde verboten. Die modernisierte Gesellschaft der Meiji-Zeit ließ keinen Raum mehr für ein derartiges Symbol physischer Gewalt. Lediglich für das "entschärfte" Bambussword gab es noch einen Platz im Rahmen einer versportlichten Fechtkunst.

Das Bambusschwert kann in Anlehnung an Elias als Symbol "der fortschreitenden inneren Pazifizierung der Gesellschaft" (ELIAS 1988(a), S.165) bezeichnet werden. Allerdings wurde der Prozeß der Pazifizierung für einen begrenzten Zeitraum aufgehoben. Der Erste und Zweite Weltkrieg senkten den Widerwillen gegen körperliche Gewaltanwendung erheblich. Das Schwert als Symbol von Gewalt und Tod erfuhr eine Renaissance. Viele Soldaten benutzten in der Schlacht neben Feuerwaffen wieder das traditionelle Schwert. Nach 1945 hatte das Schwert seine Gewaltsymbolik verloren, die innere Pazifizierung hatte sich endgültig etabliert.

Die Einrichtung einer sozialen Ordnung, die über fixierte Standards der Gewaltkontrolle verfügt, ist das Kennzeichen einer "zivilisierten" Gesellschaft. Gewalt wird zunehmend dem Staat überantwortet. Der Staat ist nun Träger des Gewaltmonopols; er verfügt über die legitime physische Gewaltsamkeit der Gesellschaft. In Japan wurde der Prozeß staatlicher Gewaltmonopolisierung durch die Bewaffnung und Ausbildung der Polizeiorgane mit Schwertern auch symbolisch vollzogen: die Rückführung des Symbols für Herrschaftsgewalt in die Hände des Staates!

Wenn der Wert heutiger Gesellschaften in der Kontrolle von Gewalt bzw. in der Verhinderung dieser durch ein Netz gesellschaftlicher Konventionen liegt, scheint die Legitimierung körperlicher Gewalt im gesellschaftlichen Teilbereich sportlichen Handelns auf eine besondere Funktion des Sports hinzudeuten. Das Auftreten körperlicher Gewalt in der Ausübung einiger Sportarten ist nicht ungewöhnlich, da Regeln über den zulässigen Grad der Gewalt wachen. Ungewöhnlich hingegen ist das Auftreten von institutioneller Gewalt, die sich gegen die gesellschaftliche Ordnung der Hierarchie richtet. Im Falle des Kendo lassen sich aus dem freien Übungskampf Strukturen herleiten, die sowohl in der japanischen Fechtkunst als auch in der japanischen Gesellschaft von wesentlicher Bedeutung sind.

Der Freikampf (Jigeiko) besitzt im Kendo-System einen hohen Stellenwert, da er Leistungsvergleich im ursprünglichen Sinne ist. Unabhängig von eventuellen Unterscheidungen - geschlechtlicher, körperlicher oder hierarchischer Art - wird der "Kampf auf Leben und Tod" symbolisch ausgetragen. Objektiv ist er nicht real, obwohl die Beteiligten den Freikampf durchaus als ernsthaften Kampf erleben. In diesem Rahmen wird physische Gewalt nicht nur erlaubt, sondern sogar gefordert. Überhaupt läßt das Jigeiko alles zu, was sonst von der Gesellschaft verboten wird: Angreifen des Widersachers, Ausnutzen körperlicher Schwächen und vor allem, das symbolische Vernichten des Kontrahenten! Es scheint, daß die "zivilisierte" Ordnung kurzzeitig, innerhalb des Jigeiko, außer Kraft gesetzt wird; die Regelmechanismen einer friedlichen Ordnung wirken nicht mehr. Die sozialen Eigenschaften des japanischen Gruppenwesens verschwinden, an ihre Stelle treten Macht- bzw. Statusrivalitäten. Hier schließt sich die zentrale Frage an, welche Bedeutung diesen Kämpfen nachgewiesen werden kann.

Einen Ansatz für die Betrachtung der Struktur des Freikampfes bietet Gebauers allgemeine Deutung des sportlichen Wettkampfes. (Vgl. GEBAUER 1986, S.113-143)

Gebauer deutet den Ausgangszustand des Wettkampfes als Entdifferenzierung, das heißt jegliche Differenzen wie zum Beispiel Aussehen, Herkunft, Identität zwischen den Wettkämpfern werden aufgehoben. Es herrscht prinzipielle Gleichheit.

Im Kendo-System besteht prinzipielle Gleichheit nur in offiziellen Wettkämpfen, die nach Graduierung, Alter oder Geschlecht unterschieden werden, nicht aber im täglich ablaufenden Freikampf. Hier bedeutet prinzipielle Gleichheit lediglich, daß jeder gegen jeden kämpfen darf, unabhängig von eventuellen Rangunterschieden. Im Freikampf wird eine Wettkampfordnung hergestellt, die hochgradig konkurrenz-orientiert ist, dennoch setzt keine Entdifferenzierung ein.

Bestimmte statusbedingte Seitenzuweisungen im Dojo behalten im Freikampf ihre Gültigkeit. im extremsten Fall von Differenzierung muß der junge Kämpfer, der den alten Meister herausfordert, vor dem eigentlichen Kampf Grundtechniken demonstrieren! Trotzdem schafft der Freikampf Gelegenheit, gegen Statusungleichheiten aufbegehren zu können: Immerhin kann der "niedriggraduierte" Kämpfer den "hochgraduierten" zum Kampf herausfordern. Auch der alte Lehrer, dem sich sonst seiner heroisierten Position wegen kaum jemand zu nähern wagt, wird herausgefordert. Im Kampf selbst, also während der körperlichen Auseinandersetzung, werden Statusunterscheidungen scheinbar beseitigt. Es scheint prinzipielle Chancengleichheit zu bestehen, da sowohl geschlechtliche als auch hierarchische Unterscheidungen - wie sie im sportlichen Wettkampf des Kendo vorliegen - aufgehoben werden. Im existentiellen Kampf gibt es diese Unterscheidungen ebenfalls nicht!

Allerdings kann anhand des Kampfverlaufes meist das Gegenteil einer Entdifferenzierung beobachtet werden. Der junge Kämpfer unterliegt dem älteren wesentlich häufiger als umgekehrt. Aufgrund zahlreicher Beobachtungen und eigener Erfahrungen muß angenommen werden, daß Statusdifferenzen vollständig in den Freikampf eingebracht werden, obwohl der Kampf die Möglichkeit zur Entdifferenzierung schafft. Dabei bringt der jüngere Kämpfer lediglich das in den Kampf ein, was er durch Sozialisierungsprozesse erworben hat: die Einordnung in ein hierarchisches System!

Die vertikale Struktur des Kendo-Systems wird analog zur gesellschaftlichen Struktur in den Freikampf eingebracht. Die Folge ist eine unbewußte, psychologisch bedingte Unterordnung. Es entsteht der Eindruck, als ob jüngeren Kämpfern die "innere Bereitschaft" zur Entdifferenzierung fehlt.

Der vorhersehbare Sieg des Älteren könnte als Bestätigung der Statusdifferenzen, also des Senioritätsprinzips, abgeleitet werden, so daß ein Aufbegehren gegen die vorherrschende

Ordnung sinnlos erscheinen muß. Doch welche Bedeutung hätte die Überlegenheit bzw. der Sieg des jüngeren Kämpfers infolge einer vollständigen Entdifferenzierung?

In diesem Fall würden ebenfalls keinerlei Veränderungen eintreten, da der Kampf lediglich darstellenden Charakter besitzt. Der Status beider Kontrahenten bliebe im und nach dem Kampf unverändert. Ist der Kampf beendet - im Kendo wird dies am gleichzeitigen "Abgrüßen" und der rituellen Verbeugung der Kontrahenten zueinander festgemacht - haben die Kontrahenten weder etwas gewonnen noch verloren, ihr sozialer Status ist unverändert geblieben.

Einen Deutungsansatz ermöglicht Girards kulturalanthropologische Theorie (Vgl. GIRARD 1983), die dem Einrichten einer beständigen sozialen Ordnung kultur-begründenden Charakter zuspricht. Die Ordnung ist aus dem Überwinden einer Krisensituation hervorgegangen, die durch prinzipielle Gleichheit und der daraus resultierenden Rivalität entstand. Das Bewältigen der Krise wird in Mythen in ritualisierter Form dargestellt und in Festen nachvollzogen.

In der Regel wird auch im Kendo die hierarchische Ordnung aus dem Freikampf hergeleitet. Da sich Jigeiko real nichts verändert, darf gefolgert werden, daß im Freikampf das Aufbegehren gegen Statusungleichheiten symbolisch nachvollzogen wird - also das Entstehen einer (gesellschaftlichen) Krise. Daß die Gleichstellung z.B. eines 5. Dan mit einem 8. Dan eine Krise der (Fecht-) Gesellschaft bedeutet, ist mit der tiefen Verwurzelung hierarchischer Strukturen in allen Bereichen der japanischen Gesellschaft zu begründen. Die Fechtkunst ist immer als Bestandteil der Gesellschaft zu begreifen.

Historische und gesellschaftliche Veränderungen haben dazu geführt, daß sich die Fechtkunst vom todbringenden Waffenhandwerk in der Feudalgesellschaft zur Sportform in der modernen Industriegesellschaft gewandelt hat. Ob allerdings Kendo in der sich weiterentwickelnden Gesellschaft unverändert bestehen kann, ist fragwürdig. In Japan zeichnet sich zunehmend ein Freizeitbedürfnis ab, das nach individuellen Entfaltungsmöglichkeiten sucht. Kendo scheint diese Möglichkeiten kaum bieten zu können, da mit der Fechtkunst bislang gesellschaftliche Erziehungsvorstellungen verbunden waren, die wenig mit Freizeitaspekten gemein hatten. Gegenwärtig ist das Interesse am Kendo, besonders im Kinder- und Jugendbereich abnehmend. Ob es sich hierbei um eine Tendenz handelt, die auf einen erneuten Wandel in der Fechtkunst hindeutet, kann nur im Rahmen einer neuen Untersuchung ausreichend beantwortet werden.

Fest steht, daß die Abkehr von außerschulischen Betätigungen nicht auf die Budo-Kultur zu beschränken ist. Ein zunehmendes Bedürfnis nach mehr Freizeit ist auch für die Wirtschaftsmacht Japan gesamtgesellschaftlich nachzuweisen.

Auf die Auflistung der Literaturquellen wurde hier verzichtet.

Der Text stammt aus u.g. Buch, welches im Handel leider nicht erhältlich ist.

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Möller, Jörg

Geschichte der Kampfkünste

/ Jörg Möller. Universität Lüneburg. - Lüneburg : Univ., 1996

(Geist-Technik-Körper; Bd. 4)

ISBN 3-927816-38-8

NE: GT

Verlag der Universität Lüneburg

Gesamtherstellung: Weber, Speyer

Printed in Germany